no.320
1987年 11/15
アミューズメント通信
ゲームマシン
NOVEMBER 15, 1987
毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9-16(山名ビル)　☎06(314)0309　定価400円　年間購読料9,600円（送料共）

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan.
Subscription rate: Japan ¥9600; Overseas (air mail)-US$100.00per year.

コピー一掃へ向け 日米両協会が協議

ＪＡＭＭＡ／ＡＡＭＡ合同国際会議で 米国側は特殊ステッカー貼付を新提案

日本アミューズメントマシン工業協会（事務局東京、中村雅哉会長、JAMMA）と米国のアメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション（事務局ワシントン郊外、フランク・バローズ会長、AAMA）の各役員による合同国際会議が、十月六日の午前中、東京・大手町の経団連会館で開かれ、国際市場からのTVゲーム・コピーの一掃などについて意見交換した。

これは五十六年三月の日米欧八社による第一回国際会議から続いているもので、昨年から日米両協会の合同会議となっている。とくに韓国製のコピー基板対策が昨年から大きな問題となっているが、韓国新著作権法の施行（七月一日）に伴い事態は変化し始めており、日米両協会はコピー一掃のため総仕上げの段階に入りつつある、としている。

出席者はJAMMA側が中村会長（ナムコ）、中山隼雄副会長（セガ社）、福田哲夫副会長（データイースト）、日南香専務、理事の末角要次郎氏（タイトー）、菱川文博氏（コナミ）と、河原和雄氏（任天堂）、西倉紀一氏（セガ社）。AAMA側がバローズ会長（米国任天堂）、デビット・ウィーバー専務、ロバート・フェイ商品保護担当理事、スチーブ・コーニスブルグ副会長（ステーツセールス社）、ギル・ポーラック書記（プリミア社）、アイラ・ベテルマン書記補佐（CAロビンソン社）、スチーブ・カウフマン財務補佐（米国コナミ）と理事のビル・クレーバン氏（米国カプコン）、ジョー・ディロン氏（バリー・ミッドウェー社）、ロバート・ロイド氏（米国データイースト）、中島英行氏（アタリゲームズ社）。

このほか米国SNKのポール・ジェイコブ氏らがオブザーバーとして出席。また欧州から西独ノバ社のハンス・ローゼンツバイク氏らが参加した。

合同国際会議にて、上の写真はＪＡＭＭＡ側（前列左から）福田氏、中村氏、中山氏。下はＡＡＭＡ側（前列左から）カウフマン氏、バローズ氏、ウィーバー氏、フェイ氏

冒頭、中村会長がJAMMAによる韓国貿易センター（コトラ）への抗議活動などを紹介し、コピー対策だけでなく市場開発についても意見交換したい、と挨拶。バローズ会長は、TVゲームの国際性を強調し、ACMEの開催、他業界ショーへの参加、1ドル新硬貨促進、業界統計の整備など、AAMAの「攻撃的」活動と、著作権、商標権保護などの「防御的」活動について紹介した。

両協会長挨拶の後、記念品の交換があり、議題に移った。

まずAAMAのフェイ氏が、「この一年間で韓国とカナダのコピーヤー対策が大きく前進したが、さらに強力に対策を進める。昨年提案した日本製PC基板のエンボス加工と警告文入りのプログラムについて、協力した日本のメーカーに感謝する（未実施のメーカーの協力を再び求める）。AAMAは新たに〝プロテクト・プログラム〟に着手しているが、これはポラロイド社製の特殊ステッカーを、米国向け日本製品に貼って違法品との区別を図るもの。ぜひ協力してほしい」と述べた。

同氏によると、韓国では著作権法が一段と厳しいものとして十月一日に施行されたが、法施行が甘いと米国政府を通じて韓国政府に圧力をかける考えである。カナダでも新著作権法が近く実施される。カナダルートで米国にもたらされる違法品については十五件起訴、うち十四件が有罪で、最近は減少している。なお米国に輸入される違法基板は八五％がコピー品、一五％が並行輸入品となっているが、これらは当局によって次々押収されている。

AAMAが作る貼付用ステッカーについて、日本側からいくつか質問があり、これについてはJAMMA理事会で改めて検討されるもようである。

AAMAによる市場開発、広報活動についてはウィーバー専務が、それぞれ具体的に説明した。同氏は業界のイメージアップ、業界に対する理解を深めることが市場開発につながる、としている。

ヨーロッパ事情についてはローゼンツバイク氏から説明があり、西ドイツでは法律が整っておりコピー問題がなくなったが、スイス、イタリア、スペインではまだ問題がある、としている。同氏は欧州の業者が結局、コピー対策を進めるメーカーの製品を買うとの傾向を指摘している。

JAMMAからはセガ社法務部の西倉氏が、韓国のコピーヤーに対する法的手続きなどについて報告した。それによると、昨年十月に韓国コピーヤーらをソウル地検に告訴したが、今年四月に不起訴となった。これに対しソウル高検、韓国最高検に再審を求めるなど、継続して手続きを進めている。また韓国では十月一日以後、外国人も著作権登録ができるようになったが、視聴覚著作物については費用はそうかからないが、プログラム著作物についてはかなり高い費用を要する、とのこと。中山副会長はこの報告に関連して、韓国コピーに対しては政治、技術、ビジネスの三面から働きかけていく必要がある、との意見を述べている。

JAMMAとAAMAの合同会議は定例化しつつあり、単にコピー対策にとどまらず、両国業界の繁栄に役立つ意見交換、相互理解の場となりつつある。

写真はＪＡＭＭＡとＡＡＭＡ各役員による合同国際会議（10月6日、経団連会館）のもよう。出席者の記念写真は2めんに掲載

タイトー「アルカノイド」の コピー基板販売で起訴

長野地検が共和レジャーシステムを摘発、公判へ

㈱タイトーのTVゲーム機（アルカノイド）の無断コピー（複製）基板が大量に出回っていたが、同社から今年一月に告訴を受理していた長野地検がこのほど、㈱共和レジャーシステム（本社長野市、宮本早苗代表）を摘発、著作権法違反で同社と実質的経営者の宮本信彦社長を十月一日、長野地裁に起訴した。

十月二日付の信濃毎日新聞が伝えるところによると、起訴状のあらましはほぼ次のとおりとなっている。

宮本被告は昨年九月初旬から今年七月下旬にかけて、タイトーのTVゲーム機「アルカノイド」PC基板の無断コピー品六十五枚を、コピー品であることを知りながら、長野、中野市や京都府、新潟県内のゲーム場など十九ヵ所に販売したり、リースしていた。タイトーでは京都市内のゲーム機販売会社にこのコピー品が出回っている事実をつかみ、一月、長野地検に告訴していた（長野県警生活保安課は関与していない）。

法人と個人がそれぞれ起訴されているのは、著作権法第百二十四条の両罰規定による（大阪地裁で公判中のファルコン、ドリーム関係の著作権法違反事件も同じ）。今回の事件はTVゲームのコンピュータープログラムの無断コピーを根拠とするもの。プログラム著作権はタイトーが訴えた民事訴訟で五十七年十二月に東京地裁が認め、確立。その後六十年の著作権法改正で著作物として例示されている。

今回の事件についてタイトーでは「他にも多く（法的手続きを）やっている」として、コメントを避けている。事件の背後には大がかりなコピーグループがいてなお捜査を受けている、と見られている。

初のセミナー満員に

JAMMA・日経共催「ハイライフと余暇ビジネス」

日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）は一連の記念事業の一環として、日本経済新聞社と共催で、「ハイライフと余暇ビジネス」という一般向けセミナーを、十月六日、東京・大手町の日経ホールで開催。これにAM業界関係者を含む約七百人が参加、大変好評となった。

これはJAMMAが企画し、日経新聞社に呼びかけ、「第三回日経産業セミナー」として実現したもの。この催しに対する関心はAM業界以外で非常に高く、約千二百名の参加申込みがあった。会場の関係で抽せんとなったが、当日の会場もほぼ満員となった。

最初に主催者を代表して、日経新聞・樋口剛編集局次長（日経産業新聞編集長）と、JAMMAの中村雅哉会長が挨拶した。中村会長は二十五回目を迎えたAMショーについての概要と、TVゲーム機のコピー対策などJAMMAの活動内容、さらに将来の方向として第四次（知識）、第五次（情緒）の産業を目標に活動を進めていることなど述べた。

セミナーでは、まず作家の深田祐介氏が「余暇と日本人」と題して約一時間、基調講演を行なった。続いて、宮野素行・余暇開発センター専務理事、栄久庵憲司・GKインダストリアルデザイン研究所所長、作曲家の都倉俊一氏の三名がパネリストに、門脇厚司・筑波大学助教授がコーディネーターにそれぞれなってパネルディスカッション「ハイライフと余暇ビジネス」を展開した（詳しい内容は次号で）。

JAMMA／日経産業セミナーにて、下は講演のようす。写真左上は日経産業・樋口編集長、上はJAMMA・中村会長、左は深田祐介氏

写真コンテスト表彰・12面

AMショー機会に披露、招待会開催

明昌は会長と社長を披露

明昌特殊産業㈱（本社大阪、福田三徳社長）では十月六日、東京・日比谷の帝国ホテルで、関係業者を招き、岡本昌明会長と福田社長の就任披露パーティーを行なった。

これはAMショー前夜に開かれたもので、関係業者ら約百名が出席した。同社の渡辺勝利東京支店長が司会となり、まず岡本会長が挨拶を行ない、「業務の拡大と組織の強化を図るため、（今年四月に）福田新社長を迎えた。今後は福田社長を中心に、新しい分野、新しい方向に積極的に取り組んでいきたい」と語った。

引続き福田社長は「業界の役に立つ明昌にするという意欲は十分に持っている。目的のためには何でも、ということを避け、正々堂々と進めていきたい」と抱負を述べた（同氏略歴は本紙第309号に既報）。

全日本遊園施設協会（JAPEA）の山田三郎会長が乾杯の音頭をとり、パーティーは終始なごやかに進められた。

写真上は明昌の披露パーティー、下はセガ社レセプションのようす

外人招待のセガ社

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）ではAMショーを機に来日した海外の取引先を招いて、十月六日の夜、東京・品川の新高輪プリンスホテルで、テーブル形式のレセプションを開き、同社の米国子会社など内外のスタッフを含め約六十名がこれに参加、なごやかに国際親善を深めた。

出席した海外の業者は米国、英国、西独、フランス、スペイン、イタリア、オーストラリア、マレーシアなど幅広く、同社製品が国際市場で広く行きわたっていることを示していた。これら招待客は一様にセガ社製品のヒットを喜んでいた。

米市場の3社合同

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）、タイトー・アメリカ社（本社シカゴ郊外、G・W・モズレイ社長）、ロムスター社（本社ロサンゼルス郊外、保木孝仁社長）は十月八日の夜、東京・西新宿のヒルトンホテルで内外の顧客を招き、レセプションを開催。これに百名以上が出席した。

これは米国市場で活躍するカプコンUSA社（本社サンフランシスコ郊外、中山喜仁社長）など三社を披露するもので、ロムスター社がカプコン、タイトー製品を扱ってきていることから、合同の催しとなったもの。もちろんタイトー重役も参加した。

上の写真はカプコン／タイトー／ロムスター3社合同招待会での挨拶

特許・実用新案 出願公告・公開（10月9日〜24日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお㊞は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については発明協会などにお問い合わせ下さい。

特許出願公開

十月十三日＝「回胴式遊戯機」、東京パブコ㈱（大阪）、㈱エル・アイ・シー（大阪）、62-233183㊞、61-78599。「チャンスゲーム装置」、ハワード・レイフィール（米国）、62-233185、62-37689。「ゲーム装置」、立石電機㈱（京都）、62-233186、61-78459。同、62-233187、61-77775。「催事用ロボット」、㈱タイトー（東京）、62-233190、61-76398。

十月十六日＝「回胴式遊戯機」、東京パブコ㈱（大阪）、㈱エル・アイ・シー（大阪）、62-236576㊞、61-80483。同、62-236577㊞、61-80484。同、62-236578㊞、61-80485。同、62-236579㊞、61-80486。「運転ゲーム機」、三村建治（東京）、62-236580、61-80671。

十月二十日＝「ゲーム機」、明昌特殊産業㈱（大阪）、62-240085、61-83353。

実用新案公開

十月十九日＝「ゲーム機」、明昌特殊産業㈱（大阪）、62-164086、61-51172。

十月二十三日＝「ゲーム機」、明昌特殊産業㈱（大阪）、62-166885、61-54194。

国内用に、米国仕様機と同名の マスターシステム発売

セガ社、家庭用「マークIII」の上位互換機として

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）では、同社家庭用TVゲーム機「セガマークIII」の上位互換機として、新機能を装備した「セガ・マスターシステム」を十月二十日から発売することになった。同社家庭用は「SG1000」、「SC3000」、「セガマークIII」とパソコンから、キーボード接続なしの家庭用専用機に到達したことになる。

「セガ・マスターシステム」は、同名の製品が米国市場で発売中だが同一のものではない。米国用は「セガマークIII」をベースにしたもの。新たに発売される国内用「セガ・マスターシステム」は、米国用とほぼ同じデザインで、強力な機能が加わっている。

追加された機能は次のとおり。①FM音源を装備した。効果音（PSG、三重和音、一ノイズ）にFMサウンド（九重和音）が同時出力され、業務用に近いサウンドが楽しめる。「マークIII」に追加できる「FMサウンドユニット」（別売、六千八百円）もある。

②立体ゲームの楽しめる3Dアダプターを内蔵している。十一月上旬に発売される3Dゲームソフト「ザクソン3D」（液晶シャッターグラスつき）で、立体ゲームを楽しむ際に威力を発揮する（3Dグラスを直接本体に接続する）。③連射機能を装備し、一秒間に最大二十発の高速連射ができるようになった。④ソフトを入れていない時に本体の電源を入れると、ゲーム音楽「スペースハリアー」が流れるなどの機能を加えた。

このほかビデオ出力端子を加え、RGB出力も可能（別売予定）にした。ソフトは従来のカートリッジ、ICカードソフトが使える（「セガ・マスターシステム」セット価格は一万六千八百円）。同システム用のソフトは十一月上旬に「エイリアンシンドローム」、「SDI」、十二月には「アフターバーナー」などそれぞれ発売される予定になっているが、「マークIII」でも使える。

セガ社家庭用はすでに百万台以上販売しているもようであるが、同社では「マスターシステム」でさらに百万台販売したいとしている。

上はJAMMA／AAMA合同国際会議の記念写真。最前列（左から）AAMAのフェイ商品保護担当理事、ロイド氏、コーニスブルグ副会長、バローズ会長、JAMMAの中村会長、中山副会長、福田副会長、末角氏。後列（左から）中島氏、カウフマン氏、ポーラック氏、ディロン氏、ペテルマン氏、クレーバン氏、AAMAのウィーバー専務、菱川氏、河原氏、西倉氏、JAMMAの日南専務

セガ社から発売される家庭用新製品「セガ・マスターシステム」の外観（下の写真）。右はFM音源が楽しめる新ソフトから「SDI」の画面

出展内容を品評

JAMMA・DB部会

TVゲームから来場者の傾向まで

JAMMAのディストリビューター（DB）部会（川楠俊太郎部会長）では、第25回AMショー期間中の十月八日、同ショー会場の東京流通センター（TRC）十階会議室で、第七十八回（十月）会合を開き、AMショー出品機とショー全体について意見交換した。その主な内容は次のとおり。

全体にTVゲーム機の大型化が進んでいることが第一の特徴に挙げられた（「アフターバーナー」、「ファイナルラップ」、「サイバータンク」、「フルスロットル」など）。セガ社の小形氏は「体感ゲーム機は大型でなく中型と考えている。ロケーションの再構築を進める際の核として必要」と位置づけている。一方ではオペレーターがどれほどついていけるか疑問だとの意見も出ている。

キャビネット（筐体）では種類が豊富になり、入手しやすくなった。これは各メーカーとも工夫を凝らして開発、量産化していることを指摘するもの。キャビネットも大型モニターを使用するものが増えているとしている。

TVゲーム機では以上のほか、「Aジャックス」、「ヘビーウェイト・チャンプ」、「オペレーションウルフ」、「パックマニア」、「アサルト」、「バトルフィールド」、「ザ・ハスラー」、「ストリートファイター」など多数が、注目すべき機種として挙がっている。

乗物機では景品付きが出たのが新しい傾向。プライズ機が増え、さらに子ども用メダルゲーム機が増加した。なお乗物機ではレール走行式、定置型ともに大型化している、などの意見があった。

ショー出品機全体としては充実した。年少者の入場は減ったが、来場者は増え、この意味でショー全体として充実した。外国からの来場者も多かった（その意味は不明）、などの意見もあった。

なお同部会では、来場者を対象とした意識調査のアンケートを実施しており、近く結果がまとまり次第検討する予定となっている。

JAMMA・DB部会・10月会合のようす（10月8日）

ロムスター社に

SNK「バトルフィールド」許諾

㈱エスエヌケイ（本社大阪、川崎英吉社長）では、同社TVゲーム機「バトルフィールド」に関し、米国市場ではロムスター社（本社ロサンゼルス郊外、保木孝仁社長）に、PC基板ベースでの独占的販売権を与えたことを明らかにした。

同ゲームの海外名は「タイムソルジャー」。西独ADP社、英国エレクトロコイン社にも、それぞれ同様の販売許諾を与えている。

合同ショーパーティーにて（左から）トーゴの山田俊夫会長、データイーストの福田哲夫社長、同社の伊藤定彦専務

合同ショーパーティーにて（左から）ジャレコ・重田守部長、ベルギー・アミューズメント社のヘンリー・グラント社長、英国ハリー・レビー社のハリー・レビー社長夫妻、ジャレコの三枝弘幸部長

明昌特殊産業の会長・社長披露パーティーにて（左から）ナムコの中村雅哉社長（JAMMA会長）、明昌の福田三徳社長

遊技機賭博なお増加

警察庁保安課・松田専門官が今年の状況説明

警察庁・松田専門官

全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会（事務局東京、梅原靖三会長、AOU）は十月七日、東京・平和島の東京流通センター（TRC）で第二回通常総会と第十一回理事会を開き、新会長に梅原氏（大阪AMOP協・会長）を選出するなど、執行部と委員会態勢を整え、新事業年度活動を開始した。

総会では議事に入る前に、駒井徳造会長代行が「七月の中西会長辞任により会長代行を務めてきた。初年度は組織作り、二年度は委員会を中心とした活動を活発化させてきた。うち最も活発だったのは健全娯楽営業推進委員会だと思われるが、ほかの委員会も実績を残した。今年度（第三期）はこれまでの活動をより確実なものにするとともに、風営業種であることによる不利益撤廃などの課題に取組む必要があるだろう」と挨拶。続いて来ひんとして警察庁保安部保安課の松田正一専門官が次のとおり祝辞を述べた。

「ゲーム機使用の賭博事犯検挙数は、今年上半期で四百三十一件（昨年同期百五十五件）、検挙者は二千四百九十七人（同九百十七人）となっている。下半期に取締りが強化されることから、本年は昨年（七百二十九件、四千五百四十二人）を上回ると見られている。都道府県別に見ると、違法営業がほとんどなくなったところ（大阪）もあるのが特徴的だ。タイトーの件については認識を新たにすることを望む。風営法違反はそれほど大したことではないが、私文書偽造という刑法犯を会社幹部がやるのは一般の会社では考えられないことだ。業界にとって相当なイメージダウンとなった点を十分に認識してほしい」

AOU第2回総会で役員ほぼ全員決まる

総会には代議員総数五十二名中、委任状出席五名を含む四十八名が出席。駒井副会長が議長となって議事を進めた。第二期（今年八月末までの事業年度）の活動報告案、収支決算書案については、さきに配布された資料に基づき説明があり、異議なく承認された。第三期活動計画案、収支予算案も同様に承認された。

任期満了による役員改選については、第十回理事会（九月十日）での決定に基づき、副会長と監事の選任を新会長に一任し、新会長に梅原副会長を推薦するとの提案があり、満場一致で了承、梅原氏を新会長に選任した。引続き梅原会長が副会長として駒井氏（東京AMOP協・会長）、真鍋正氏（同・副会長）、加藤駿介氏（愛知ゲーム機OP協・会長）を指名、選任した。

AOU第2回通常総会で。下の写真は新たに選任された（左から）真鍋、駒井各副会長、梅原会長、加藤副会長

理事は定款により各地区ごとに選任されることになっており、すでに選任されている新理事が次のとおり紹介された（四国、九州の各一名は未定）。

北海道＝田中亀雄氏（㈱ダイワ貿易）、東北＝佐久間正則氏（日本パイオニア㈱）、松田修氏（㈱ニチエイアミューズメント）、関東I＝大野圭一氏（大野商事㈱）、吉村敬一郎氏（メキシコ娯楽）、関東II＝畑晴夫氏（㈲ニュースター）、吉川正明氏（㈱三栄商会）、東京＝内田博氏（㈱友栄）、北陸＝東源太郎氏（北陸レジャー機器㈱）、中部＝三浦保夫氏（㈱サンスイ）、鈴木光紀氏（㈲鈴木商会）、近畿＝玉村勝美氏（玉村商事㈱）、河合久雄氏（㈱大王振興）、大阪＝峯久氏（㈲峯興業）、段為菁氏（㈱アポロ）、中国＝松田次雄氏（㈱エムエーエス）、平本将人氏（㈱ヒカリ・エンタープライゼス）、九州＝平岩勲氏（㈲九娯貿易）、沖縄＝大城盛仁氏（平和台ビリヤード）。

監事は次のとおり選ばれた。入江昭造氏（㈲タツミ娯楽）、山田俊夫氏（㈱トーゴ）。

その他の議題として真鍋副会長より、新風営法の施行面でいわゆる10％未満の設備をもつ営業所が法の適用除外となっていることに関し、違法営業の原因ともなっているので適用除外措置を撤廃したらどうかという意見もあるので、各代議員の意見を聞きたい、との提案があり、賛否両論の意見が出た（適用除外の撤廃に賛成＝大阪・段氏、反対＝愛知・三浦氏、大阪・高堂氏、十分検討するべきとの意見＝栃木・岡田氏）。

また長崎・島田氏より、会員団体の会員が全員集まれる機会を作るべきとの意見があった（会員について岐阜・真鍋氏が定款の定めを指摘した）が、懇親の場を作ることは今後の課題となった。

梅原新会長が新任挨拶を行なって、総会議事は終了し、引続き第十一回理事会が開かれた。

総会後直ちに理事会 各委員会委員長決定

梅原会長からAOUの活動を継続的に進めていくため、各委員会の委員長を選任したい、との提案があり、委員の選任は後日委員長が選任することで、次のとおり各委員長が決まった。

法律の正しい運用を考える委員会＝真鍋正氏、愛されるゲーム場作り委員会＝加藤駿介氏、親しまれる業界作り委員会＝三浦保夫氏、AOUエキスポ・ショー委員会＝駒井徳造氏、健全娯楽営業推進委員会＝峯久氏。

うちショー委員会は、正副会長と東京の理事によって構成され、直ちに活動を開始するもようである。健娯営委も委員の選任を急ぐ、としている。

なお総会後の十月八日午前中、AOUの新正副会長は、警察庁保安部保安課を訪れ、上野治男課長と上田安磨課長補佐に会い、総会の報告とともに今後のありかたについて意見交換した。

JOU10月例会、理事会

法施行見直し？

真鍋理事長が遵守呼びかけ

日本娯楽機械オペレーター協（事務局東京、真鍋勝紀理事長、JOU）は十月八日、東京・浜松町の世界貿易センタービルで「十月例会」を開催、AMショー出品機の話題など意見交換した。

冒頭、真鍋理事長は「新風営法施行後三年目になるが、非公式に聞いたところでは警察庁はこれまでの結果を見直しているようだ。もし改正されるとしても先のことであり、（今の）法施行に厳しく対応していかねばならない」と述べた。

製品の共同購入について案内があった後、AMショー出品機について業者間で話題となった機種を、シグマの小野寺部長が説明した。

なおこの例会に先立って理事会が開かれており、その報告があった。それによると、事務局の家賃が来年一月から大幅値上げとなるが現在の事務所にとどまること、機械および景品の共同購入をさらに活発化するため新製品情報を早く出すこと、また会費を来期から月額五千円値上げすること、がそれぞれ承認された――とのことであり、この例会でも了承された。

上の写真はJOU10月例会（10月8日）のようす

合同ショーパーティーにて（左から）ジョッスルの藤原道久社長、ユニバーサルテクノスの坂巻富士雄本部長、タイトーの中西昭雄相談役、昭和遊園の小島幸也社長、カプコンの辻本憲三社長、タイトーの田辺勝彦部長

合同ショーパーティーにて（左から）米国SNK社の小倉タカコ氏、SNKの川崎英吉社長、タイトーの末角要次郎社長、米国SNK社のポール・ジェイコブ社長

合同ショーパーティーにて（左から）トミヤの富忠男社長、ナムコ・西日本販売事務所の鈴木登所長、関西精機製作所の上田勲課長、テヅカの手塚明雄社長

大阪サービスゲームス・社長

松居 章氏死去

健全営業に徹した35年の業界歴

松居 章氏

松居 章氏（まつい・あきら＝㈱大阪サービスゲームス社長） 十月六日午前零時三十分、肝不全のため西宮市内の県立兵庫医大付属病院で死去、五十三歳。本籍大阪府。自宅は大阪府豊中市北桜塚三丁目五の三。密葬は七日正午から豊中市中桜塚の加納会館で行なわれた。喪主は妻袈裟子（けさこ）さん。告別式は社葬で、二十五日午後一時から吹田市桃山台五丁目の千里会館で、親族およびAM業界関係者が多数参列して行なわれた。葬儀委員長は全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会（AOU）会長の梅原靖三氏。

松居章氏は昭和九年一月十五日、父の海外事業先のフィリピン、ミンダナオ島で生まれ、戦前に帰国。実家の長崎、滋賀で少年時代を過ごし、長兄の勧めで二十七年十二月、発足間もないサービスゲームス社（同四月設立）に入社。同社は三十二年に法人化、三十五年に営業部門の日本娯楽物産㈱と製造部門の日本機械製造㈱に分離、三十九年に前者が後者を吸収合併した上で、四十年に㈲ローゼン・エンタープライゼスと合併、現在のセガ社になった。

松居氏は一貫して営業畑で活躍、岡山、大阪の営業所長を経て、阪神地区担当を勤め、四十八年七月には同社初の勤続二十年で表彰された。

同九月、セガ社から独立して大阪サービスゲームス創業、ボウルタカハシ内のゲーム場をオープン。五十四年七月に法人化した。昨年夏に体調を崩して以来二度の入院を経て、八月十九日に再入院していた。大阪レジャー機器協事業部長、ギャンブルマシン追放委員会・委員長、大阪AMOP協（OAO）副会長。

社葬ではAOU・梅原会長、大レ協の峯久理事長、OAO・山本英一副会長、サービスゲームス福岡の児玉輝男社長、大阪サービスゲームスの山本定男専務がそれぞれ弔辞を朗読。梅原氏らは故人が新風営法施行に伴うOAO設立に精力的に活動し、AOU設立にも裏方として努力したと述べ、峯、児玉両氏は新風営法反対、ギャンブルマシン追放に示した並々ならぬ熱意について述べた。

なおギャンブルマシン追放委員会は昨年夏、松居氏が自ら委員長となり発足させたものだが、活動は継続していく。

大阪サービスゲームスでは松居袈裟子氏が社長を引継ぎ、山本専務が営業を守っていく。

シグマがメダルゲーム機で

単独ショー開催

コアランドのTV競馬ゲームなど

シグマ商事㈱（本社東京、真鍋勝紀社長）では十月七、八日の二日間、東京・浜松町の世界貿易センタービルでプライベートショーを開き、同社開発のメダルゲーム機を披露した。

これはAMショーに出展できない（主催団体の会員でない）同社が、AMショーで上京する地方の業者のためにあえてAMショーと同じ日に開いたもの。

展示は同社の従来品より低価格となった「新シリーズ・メダルゲーム機」を中心としたもので、コアランドテクノロジー㈱開発のTV競馬ゲーム機「エキサイティング・ダービー」（六人用）や、シグマ「ニュー・ペニーフォール2」（キャンディタイプ）、「ビッグ＆スモール」などの多人数用から、新キャビネットのTVスロット、TVポーカーなどが発表された。

また、㈱マタハリー電気商会開発の「ハーリーレーサー」やシグマの従来機（ビンゴを含む）も併せて展示された。

同社の小野寺輝夫商品部長は「首都圏ではメダルゲーム場の出店の第一段階は終ったと見ている。今後は郊外都市にも市場が広がるだろうが、売上げからすれば投資額を低く押えることが必須で、低価格機の需要が増すことになる」と語っている。

なお同展示会には二日間で約千名の来場者があった、とされている。

上の写真はシグマ商事のプライベートショーのようす（10月7－8日）

論潮

ショーの反省

今年のAMショーはTVゲーム機を筆頭に新製品が、昨年よりはるかに多く発表され、出展メーカーの意欲を示すものとなったが、開発メーカーとしては当然の宿命だと言えよう。開発を怠ると脱落していくしかないからである。しかし優れた開発が必らずしも業績向上につながらないので、これは非常に苛酷な競争社会だと考えられる。

それだけに各社は熱意を込めて出展しているわけだが、今年は例年にも増してショー運営に対する不満が多かったのは、来場者に十分に対応できなかった恨みが重なったためだろう。本紙はショー特集号で、ショー運営に対する意見を述べているのでここでは省略するが、何割かの出展社は本紙以上にさまざまな不満を抱いているのに驚かされる。

これは出展社の意見に耳を傾けることのないショー委員会に、原因がある（AOUエキスポも同様である）。ショー委員会にすれば、重い責任を負わされた上に、搬出の混乱など毎度わずらわされる苦労が重なり、出展社の意見に耳を傾けるどころの状態ではない、ということだと思われる。実際ショー委員や実行委員のほとんどは、いくら努力したところで報酬に直接つながらない、いわば無償の労力を提供しているのだから、ショー運営に対する不満に対してはかえって腹が立つだけだろう（むしろ労力提供に対しては報酬を支払うなどの改善が望まれるほどである）。

AMショー出展の目的は各社いろいろあるだろうが、その主たるものは来場者に十分に対応できることであろう。たとえば出品したい機械が高さ制限により出品できなければ、それを実物で見せるわけにいかないし、偏った混み具合いのため来場者が見たい出品機を見ることができないまま終った――などは、どうしても不満が残る。

どうにもならないと考えるのは、現状のままで進めることを前提にしているからである。大胆に改善を図るべきだと思う。

NSTタナベ倒産

TVゲーム・キャビネット製造

民間の調査機関調べによると、㈱NSTタナベ（本社東京都墨田区、田辺久弥社長）が十月一日に国民相互（吾嬬）で二回目の不渡りを出し、五日に銀行取引停止となった。

同社は六十一年一月に㈲田辺紙工機械製作所の業務を引継ぐため設立され、TVゲーム機のキャビネットの製造、販売を行なってきたが、需要減少に伴なう資金難により倒産したもの。負債総額は約五億五千万ないし六億円と伝えられている。

また㈲シンワ・エレクトロ・エンタープライズ（本社横浜、石川和代社長）も横須賀信金（伊勢佐木町）で二回目の不渡りを出し、十月五日に銀行取引停止となっている。

五十八年一月に倒産した㈲ニッピ貿易の代表が六十一年九月に設立したゲーム機卸業者。負債約七千万円とのこと。

TVゲーム音楽収めた

VGFの第2作

ナムコの業務用からシリーズ化

左の写真はビクターによるLP「ビデオゲーム・グラフィティVOL2」から

㈱ナムコの業務用TVゲーム機「ドラゴンスピリット」などのゲーム音楽をそのまま収録したレコード「ビデオゲーム・グラフィティVOL2」が、十月二十一日、ビクター音楽産業㈱から発売になった。

ビクターによるナムコゲーム音楽のレコードには、これまで「ビデオゲーム・グラフィティ」と「ナムコット・ゲーム・アラモード」があり今回が三作目になるが、「グラフィティ」は業務用、「アラモード」はファミコンなどの家庭用TVゲーム音楽を、それぞれシリーズ化しつつある。なおナムコのゲーム音楽レコードとしては今回が八作目となっている。

今回この「グラフィティVOL2」は、A面に「ドラゴンスピリット」、B面に「トイポップ」、「ブレイザー」（以上はオリジナル版）、「ワンダーモモ」、「サンダーセプター」、「妖怪道中記」（以上はアレンジ版）が収録されている（LP、CT各二千五百円、CD三千円）。「ドラゴンスピリット」の最終画面などを載せた解説書が付いている。

なおアルファレコードによるGMOレーベルでは17、18枚目として、エニックス、ファルコムによるパソコンゲーム音楽を、十月二十五日、十一月十日に発売する。

VDカラオケの

T&Mが新本社

開発、編集室を新設、機動的に

カラオケメーカーの大手、㈱ティアンドエム（T&M、兒嶋高儀社長）では、かねてより建設中だった新本社ビルが完成、十月十二日から新ビルでの業務を開始した。

新本社ビルは四階建て。映像技術を駆使したビデオディスクシステムの開発、販売で知られる同社では、新本社ビル竣工を機に、より幅広い需要に対応すべく開発室、ソフト編集室を新設、各部門の強化、充実を図るとしている。

所在地などは次のとおり。㈱ティアンドエム＝大阪市都島区中野町四丁目八の十、☎三五六―〇四六七。

事務所移転

㈱レスター＝北海道＝札幌市豊平区豊平三条六丁目、☎（〇一一）八一四―五〇八〇、押切誠社長。

㈱ジャパン企画＝茨城県鹿島郡鹿島町下生二六七三の二、藤ビル、☎（〇二九九）八三―七四四三、戸沢和夫社長。

役員異動

㈲ファンハウス（九月二十八日付）＝代表取締役社長（取締役）粂実氏▽取締役（代表取締役社長）青井峰男氏。

同社は合弁会社。粂氏は久竹娯楽㈱の社長、青井氏は㈱関西精機製作所の取締役でいずれも兼任。

25th Amusement Machine Show　出展各社写真特集

信水貿易	関西娯楽	加藤工業

信水貿易

消防車をデザインした**「ファイアカー」**、サファリ走行をテーマとした**「バギーカー」**を発表。いずれも作動中にタイヤが回転する“回転タイヤシリーズ”として紹介。なお回っているタイヤに触れると回転が止まる新安全機構採用。また「鉄河鉄道」の新ＳＬタイプ、「チビバイ」「チビスク」の新デザインも紹介した。

関西娯楽

同社は今回、実物での出品はせずにパネルおよびビデオにて各種製品を紹介した。「スカイモノレール」シリーズを中心に、レール走行式「アニマロッコ」「クラシックカー」、「コーヒーカップ」など。またエンジンで回転する２つの大きな半球形車輪の間に座り、ランダムに転がる**「マジックジャイロ」**をカタログにて紹介した。

加藤工業

戦車を独特のデザインに仕上げた４人乗り定置型乗物機で、砲塔部分を旋回させることができる**「Ｋ－88チャレンジャー」**と旋回しない**「Ｍ－88チャレンジャー」**。またガイコツの中に入って恐怖を体験する“ミニミニファンハウス”の**「ギ・ガイコツ」**（機種名の“ギ”は“擬”の意味）を披露した。

泉陽興業	泉陽機工	スナガ関発

泉陽興業・泉陽機工

今回も両社は共同小間にて出展。レバーを前後に動かし続けると垂直回転を行なう「ピーターパン」、ぬいぐるみ式バッテリーカー「サファリペット」の２機種のみを実物展示した。このほか遊園施設「トップスインガー」、「スカイフライヤー」、「レガッタ」、「ＵＦＯサイクレ」、「テクノコスモス」、「スーパースウィング」、「スーパートルネーダ」、「フライングカーペット」、「グレートポセイドン」、「エンタープライズ」、「メリーゴーランド」など同社一連の製品をパネルおよびビデオで紹介。また来年の香川博に世界最大の高さ88㍍の観覧車を、89年の世界デザイン博に「ビスタライナー」を、横浜博にはさらに世界最大となる102.1㍍を観覧車をそれぞれ設置予定であることをＰＲ。

スナガ関発

滑るゴーカート「スーパーカート・レーシングシステム」を紹介し、そのモデルコースの模型とレーシングカー「スーパーカート 383Ｒ」の実物２台を展示した。現在同カート設置場は全国23ヵ所に及んでおり、全日本選手権大会も開かれ、そのようなどをパネル写真とビデオで紹介した。

25th Amusement Machine Show　出展各社写真特集

続　写真で見る＝各社出展内容一覧

（前号から続き）

朝日エンジニアリング

ボリューム感のあるカラフルなデザインの定置型乗物機**「アメトラック」**と**「４ＷＤ」**、光線銃で他車の標的に命中すると、他車がスピンしパトライトが点滅するというバッテリーカー**「わんぱくボーイ」**（ジュピター７Ⅱ）の新３機種を披露した。またレール走行式乗物機「アニメトレイン」（車両２機種）を走らせてアピールした。

遊園施設・乗物機

開発意欲示し高水準保つ　景品付きの乗物機も披露

遊園施設の分野は、ほとんどがパネル写真とビデオによる紹介にとどまったが、大阪テントとタスコはエアー遊具の実物を展示した。またトーゴと明昌が新しいタイプの機械を模型で披露したほかは、とくに新規性のあるものは見られなかった。

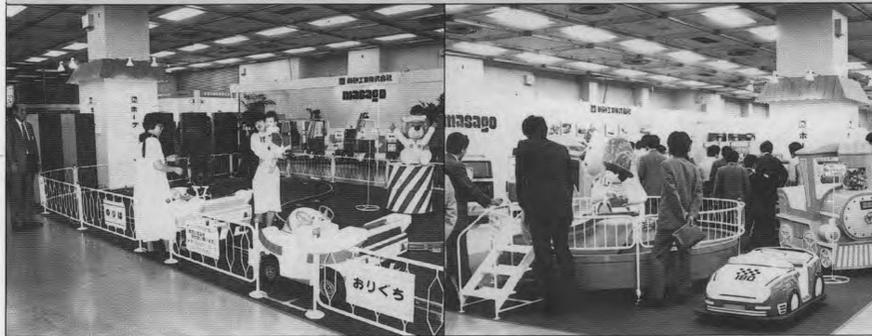
小型乗物機では、定置型乗物機にプライズマシンの要素を加えるという新しい試みが、タスコ、トーゴ、ホープから紹介されたことが特徴。またナムコは少し大き目で参加性を重視した定置型を発表。このほか滑るゴーカートを含め、車を採用したものが圧倒的に多く出品された。全体として質的にもデザイン的にも充実した展示内容となり、今回も世界的な高水準にあることを示した。

思川企画

同社は小間をガンゲーム機、その他アーケード機（ＵＰＬ製）、遊園施設のパネル展示と３つのスペースに仕切って出展。遊園施設のパネルは、アルミ材の迷路「マジック・パーテーション」、プール付帯施設「スパイラル・ウォーター・スライダー」、急斜面でも楽に登坂する遊園地内の輸送モノレール「ラックカー」などを展示。

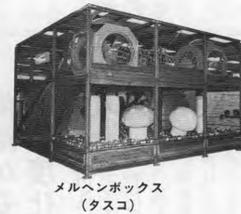
大阪テント

同社の長方形の小間いっぱいに、新ボールプール**「ボールワールド」**（実物）を設置。これは四角に組んだ鉄骨にネットを張り、エアークッションのプールの中に無数のボールを入れたものだが、エアークッションのゾウやオットセイなどのキャラクター（受注設置）を配置し、楽しさを増したことが特徴。

25th Amusement Machine Show　出展各社写真特集

ホープ　　日邦産業

新小型乗物機4機種を発表し、今回も開発意欲を示した。定置型乗物機は、カラフルな機関車で煙突の中の景品カプセルが1回で1個払い出される4人乗り**「ラッキートレイン」**、メルヘン調のデザインで小人と子どもの人形や家などを配したパラソル付きのボートが水上を回転する**「ファンタジックボート」**。レール走行式乗物機は、レーシングカーがファンファーレとともにセンターガイドレールに沿って走行する**「チビッコサーキット」**（コース全長15㍍でレイアウト自在）。バッテリーカーは、ポルシェ 959をベースにデザインし、アクセルでエンジン音が変化する**「チビッコポルシェ 959」**（ボディーが赤と白のＥＥ－Ｒタイプ、青と白のＥＥ－Ｂタイプの２種類がある。

遊園施設は、子どもを対象としたコースター**「チャイルドコースター」**、プール付帯施設のＦＲＰ製「リバーライダー」のほか迷路施設などをパネル展示。小型乗物機では"ミニポーター"の新バッテリーカー**「ル・マン」**と**「オフロード」**、歌舞伎役者の顔を先頭車両に採用したレール走行式**「カブキトレイン」**などを披露した。

ショーで話題の遊園施設

メルヘンボックス
（タスコ）

ギ・ガイコツ
（加藤工業）

バルーンタワー（模型）
（明昌特殊産業）

ムーンラビット（模型）
（トーゴ）

ファンタジックボート
（ホープ）

おっきなショベルカー
（ナムコ）

カブキトレイン
（日邦産業）

おっきなゾウさん
（ナムコ）

ミゼッティ工業　　真砂工業　　フタミ観光

コンパクトなバッテリーカーで、バイクスタイルの２人乗り**「M137型サイドカー」**と１人乗り**「M138型レーサー」**、**「M135型新幹線」**、**「M136型ジープ」**、**「M139型ジープ」**の４機種を披露。また滑るゴーカート「スキッドレーサー」、コースター**「サイクロン」**の車両、バンパーボート、足踏馬車を出品。大型機はパネル展示。

アメリカンスタイルの消防車を採用し、５種類の音声合成によるメッセージが選択でき、運転席にはレバーや各種のスイッチ、ランプなどを配置して遊べるようにしてあり、ゆったりと４人が乗れる定置型乗物機**「スーパー消防車」**を披露。また新塗装を施した「２階バス」も出品し、大型遊園施設についてはパネル展示を行なった。

新素材によるボディーの耐久性、補修ができること、特殊設計による高いスピン性能などを特徴とする滑るゴーカート「ドラゴンカート」に絞って出展。また同機が設置されている同社運営遊園地「びわ湖タワー」のもようと同機の稼働状況などを、写真パネルとビデオで紹介するとともに、親会社のフタミ広島屋の製品もＰＲした。

25th Amusement Machine Show　出展各社写真特集

タスコ　　高松商事

ボールプール、滑り台、エアー遊具などを組み合わせ２層式の木製枠内に収めたアスレチック施設**「メルヘンボックス」**を実物展示。またラッコをデザインした定置型乗物機で、ボタンをタイミングよく押すことにより景品カプセルが払い出される**「キャンディラッコ」**、同社「４ＷＤ」の改良型でオープンカータイプの定置型乗物機**「４ＷＤバギー」**のほか、遊園施設「バルーンサイクル」のゴンドラ部分の実物展示、滑るゴーカート**「グランプリカーＦＸ7000ＳＲ」**を紹介し、遊園施設「スペースコースター」、「スペースサイクル」などをパネルとビデオでＰＲ。このほか同社が初めて扱うことになったポケットビリヤード台「ＳＢ－1001」も出品した。

強風に乗って空中遊泳を楽しむ米国フライアウェイ・ライセンシング社「フライアウェイ」を、模型とビデオで紹介し遊泳者が装着するスーツやヘルメットも展示。また映像と映像に合わせた動きを楽しむカナダのシティインターアクティブ社**「マジックモーションマシン」**、滑るゴーカート「クラッシュレーシング」を披露した。

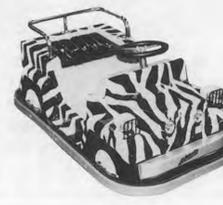
および乗物機

Ｋ－88チャレンジャー
（加藤工業）

ファイアカー
（信水貿易）

ラッキートレイン
（ホープ）

キャンディラッコ
（タスコ）

ブルドーザー
（トーゴ）

M136型ジープ
（ミゼッティ工業）

ル・マン
（日邦産業）

わんぱくボーイ
（朝日エンジニア）

アメトラック
（朝日エンジニア）

スーパー消防車
（真砂工業）

ナムコ　　トーゴ

少し大き目の新定置型乗物機"おっきな乗り物シリーズ"２機種を披露した。ゾウの背中に乗ると音声とともにジャングルの効果音が出て、座席部分が上昇し、手で叩く太鼓も付いている４人乗り**「おっきなゾウさん」**、４本のレバーで操縦席の回転、ショベルの上下動、車体の振動などを操作する２人乗り**「おっきなショベルカー」**。

高さ 1.5㍍の支柱に取り付けられたアーム先端の座席に座り、地面を強くけるとエアーコンプレッサーが働いて、アームが支柱を中心に 210度の垂直半円運動を行なうという新タイプの遊園施設**「ムーンラビット」**、レバーで乗り物を揺動させ景品カプセルを穴から落とすというプライズ機の要素を採り入れた定置型乗物機**「ブルドーザー」**、アクセルを吹かすと車体前部が持ち上がる同**「ウィリーバギー」**、レーシングカーをコンパクトにデザインしたレール走行式乗物機**「Ｆ１」**をそれぞれ披露。また「ウルトラツイスター」「ダイビングシューター」を模型展示したほか、小間内にギャラリーを設置し、同社一連のコースターや大型施設などをパネルおよびビデオで紹介した。

25th Amusement Machine Show　出展各社写真特集

デーシーパック　／　大仙産商　／　セイミツ商事

デーシーパック　いろいろなタイプのスイッチングレギュレーターを紹介。大型ゲーム機用で低価格の**「ＦＫＡ−1050ＺＺ」**、小型ゲーム機用**「ＫＫＤ−2005ＺＺ」**のほか、ＴＶゲーム機用「ＰＫＡ−7010ＳＺ」「ＦＫＡ−8020ＳＺ」「ＦＫＡ−10030ＳＳ−Ｋ」などの電源、またスイッチングアダプターの「ＳＲＡ」シリーズを出品した。

大仙産商　グローリー商事の販売代行店として、グローリー製品を多数展示した。循環使用が可能な高額紙幣両替機**「ＥＲ−22」**、メダル（６種類のサイズに対応）計数機**「ＪＭ−10」**を中心に、各種の紙幣計算機、硬貨計算機、紙幣両替機、メダル貸機のほか、メダル自動包装機**「ＷＲ−100M」**も紹介。

セイミツ商事　各種のＴＶゲーム機用部品類を展示し、受注販売を行なった。レバー**「ＬＳＸ−10」**「ＬＳ−25」、操作盤「ＣＴＸ−13W」「同−16」「同−９Ｍ」のほか、スイッチングレギュレーター、照光式押ボタン、高速押しボタン、電源ユニット基板、キースイッチ、コネクター、トランス、また八万ロック、半田吸取器など。

日本コインコ　／　トーケン　／　東亜無線電機

日本コインコ　同社カードシステム機器として、磁気カードマーカプル・リーダー／ライター「ＭＴ-401W」**「ＭＴ-402W」**、プリペイドカード販売機「ＮＣＶ-800」など。このほか高額紙幣識別機**「ＮＢ−３ＣＯ」**「ＮＢ-1ＡＯ」、同「ＥＺ」「ＥＺＳ」シリーズ、「Ｎ-300」「Ｅ-300」、硬貨識別機「Ｃ-500」「Ｎ-500」を展示した。

トーケン　メダルゲーム機、風営７号のオリンピアマシンやパチスロ、テニス、ゴルフ、バッティングの練習機用などの各種メダルを展示するとともに、メダル量産体制を確立している同社工場設備などをパネルにて紹介。またメダル研磨機「コインクリーネ」と同機内のペレット交換機「ペレットチェンジャー」や関連製品などを出品した。

東亜無線電機　電子式コインタイマー「ＳＥ型」「ＡＥ型」「ＦＦ型」を中心に、マイコンによる「コインタイマー集中管理方式」について、カードによる**「プリペイドカード応用タイマー」**と**「ＩＣカード応用システム」**（いずれも参考出品）を展示し、これを業者の意見を参考にしながら近々完成させるということで紹介した。

25th Amusement Machine Show　出展各社写真特集

リッツファンタジィ　／　明昌特殊産業　／　岡本製作所

リッツファンタジィ　初出展の同社は、全面に透明ガラスを採用した迷路で、床にクッションを敷き詰めてガラスと枠の境目を隠した「コスモス・クリスタルゾーン」の一部実物と模型にて展示。また約10㍍と11㍍のスペースに８面分の弾力マットを設けた「トランポリン」を模型で紹介。この２機種をオリジナル施設として製造、販売していることをＰＲ。

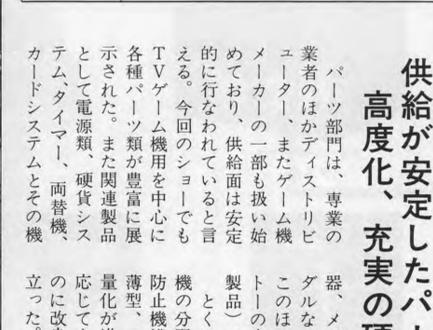
明昌特殊産業・岡本製作所　両社は共同小間にて出展した。高さ40㍍の支柱上部から伸びた６本のアーム先端から、ワイヤーで吊り下げられた気球（６人乗り）が、最下部から高さ35㍍まで上昇した後、高速で落下させるという新遊園施設**「バルーンタワー」**（模型展示）をアピール。また起伏のあるコースを走行するモノレール**「スカイジェット」**、自転車と同じ運転要領でレール上を走る**「サイクルライダー」**の２機種を車両部分の実物にて出品した。このほか**「ビッグバーンコースター」**「フライング孫悟空」「スーパーバイキング」や海外製「ドラゴンコースター」「フリーフォール」など各種遊園施設をパネルとビデオにて紹介。また遊園地の夜間営業向けのいろいろなイルミネーションも展示し、小間を華やかに装飾した。

三和電子　／　旭精工

三和電子　ＴＶゲーム機用パーツ類を中心に出品。スピーカーとイヤホンジャックの付いた操作盤**「ＯＯＭ-８-３Ｓ」**、新型ペア操作盤を披露したほか、各種のレバー、ボタン、ＴＶモニター、電源（７Ａ、10Ａ仕様）、キーボードスイッチ、そして監視用カメラ「ルックアイ」、電気不要のハンダゴテ「コテライザー」など関連製品も展示した。

旭精工　硬貨メカを中心に、今回は他社製部品類や紙幣識別機なども展示した。電子式「870-Ａ／Ｂ」をはじめ、フロントタイプ、ドロップタイプ、エスクロ機構内蔵など各種セレクター、高速型や超薄型のホッパー、タイマーのほか、池上通信機製紙幣識別機、オランダのＳＵＺＯ社製の軽量レバー**「ＡＪＳ−Ｐ」**と押しボタン類を紹介。

パーツ・その他

供給が安定したパーツ類　高度化、充実の硬貨メカ

パーツ部門は、専業の業者のほかディストリビューター、またゲーム機メーカーの一部も扱い始めており、供給面は安定的に行なわれていると言える。今回のショーでもＴＶゲーム機用を中心に各種パーツ類が豊富に展示された。また関連製品として電源類、硬貨システム、タイマー、両替機、カードシステムとその機器、メダルゲーム機用メダルなどが紹介された。このほかカラオケ（タイトーの小間からビクター製品）の出品もあった。

とくに硬貨メカ、両替機の分野では、トラブル防止機構の向上に加え、薄型、コンパクト化、軽量化が進み、設置場所に応じてより使いやすいものに改良されたものが目立った。

JAMMA主催の写真コンテスト
AMショー合同パーティー会場で

入選者を招待し表彰式

JAMMA写真コンテスト表彰式にて、特選で表彰される高木繁氏（写真左）、表彰状を読み上げるJAMMAの中村会長、菱川記念事業委員会委員長

日本アミューズメントマシン工業協会（事務局東京、中村雅哉会長、JAMMA）では、十月七日、東京・虎ノ門のホテルオークラで開催された「AMショー合同パーティー」の席上、同協会では初の「JAMMA写真コンテスト」の表彰式を行なった（入選の内容は本紙第318号既報）。

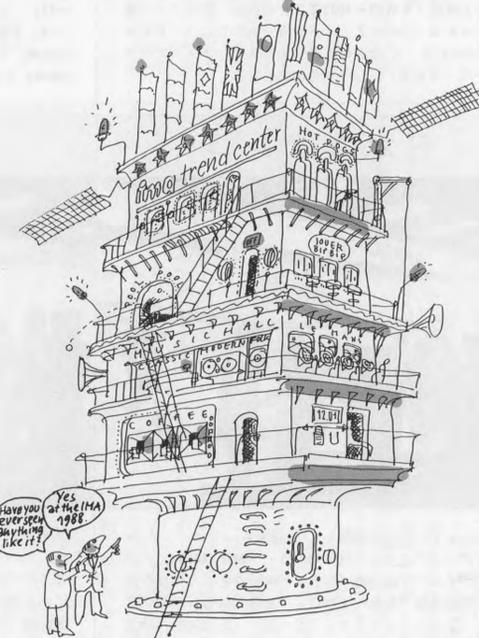
表彰式には特選に輝いた高木繁氏、準特選の今枝進氏、浜中義孝氏、荻田修啓氏、それに佳作を代表して藤川容子さんの五人が招かれ、中村会長から表彰状と、記念事業委員会の菱川文博委員長から賞金が贈られた。この後JAMMAの日南香専務が受章者にインタビューを行なった。

なお入選作品は、AMショー会場とともに同パーティ会場にも飾られた。

入賞者の顔ぶれ（上の写真左から）藤川さんとその子息、荻田氏、浜中氏、今枝氏、高木氏。下はAMショー会場での入選展示風景

佳作 長浦敏雄氏（長崎）

佳作 藤川容子氏（埼玉）

特選、準特選の作品は本紙第318号に掲載。佳作については以上2点のほかは、紙面の都合上割愛させていただきました。（編集部）

■高性能で、コンパクトな設計の業務用21型カラーモニターです。■高解像度画面を使用し、歌詞も鮮やかに、そしてシャープに再現。

▶MONITOR T.V.

▶SOFT+COIN UNIT

COIN UNIT ■セレクトレイトシステム対応のコインタイマー内蔵です。■有料／無料の選択可能で、有料の場合は、一曲200円/3段階(2000・2200・2500円)コインタイマーのいずれか選択が可能です。DISC SOFT ■各レコード会社の管理楽曲を中心に映像と共に再構成しました。■全26タイトル・30曲入の濃縮版ソフトです。

▶SPEAKER

TD-S ■セパレートタイプであったコントローラーと一体化して、充実の薄型ディスクプレーヤーです。■「唄い直し」「ランダムアクセス」等の多彩な機能を搭載しました。■スリーステップスタート方式採用の15チャプター対応です。PALSE-NEO ■120W+120Wのハイパワープリメインアンプです。

▶TD-S+PALSE-NEO

より機能的に、より効果的に、そして美しく、どんな方にでも簡単にご使用いただくことのできるものをシステムのコンセプトとして、開発したＶＨＤビデオディスクのトータルシステムコンポーネントです。ご使用になられるお店のニーズに合わせてシステムアップが可能です。そしてなによりもカラオケの演奏曲数に関係なく、システムの稼動日数より割り出すセレクトレイトシステムの導入で、営業時間外のレッスン等に利用することができ、また従来一定額であった料金をお店に合わせて自由に設定が可能です。これによって、より一層のお客さまへの対応と、それに伴う利益の向上が望めます。

KARAOKE TOTAL SYSTEM COMPONENT **TD-S**

広告掲載のTD-S SYSTEMについてのお問い合せ・カタログ請求は下記当社支社・営業所まで

写真の色調は、印刷のため実物とは多少異なる場合もあります。
業務用カラオケ機器の外観・仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

株式会社ティアンドエム
〒534 大阪市都島区中野町４丁目８－10
TEL(06)356-0467㈹ FAX(06)356-1257

東京支社 〒106 東京都港区六本木1丁目5-10 ☎(03) 582-9671㈹
福岡支社 〒612 福岡市博多区博多駅東3丁目13-21 ☎(092)481-0235㈹
東営業所 〒577 東大阪市楠根2丁目80 ☎(06) 744-6057㈹
堺営業所 〒590 堺市櫛屋町東1丁1-1 ☎(0722)23-7186㈹
札幌営業所 〒064 札幌市中央区南五条西2丁目 ☎(011)531-8188㈹
D.C.センター 〒577 東大阪市楠根2丁目80 ☎(06) 744-6058㈹

TECMO

SOUND LAVA™

時代は26インチ!! 高音質、大型スピーカー2個!!

サウンド ラバ

テクモでは、これからの時代を担う新しい筐体として、サウンド ラバを発売いたします。
迫力のある26インチの大画面、音質の優れた大型スピーカーを搭載し、これからのロケーションの中心となる筐体であると、自信をもってお進めいたします。

●仕 様● エクセル エコノミー 両タイプ共通
(H)1390mm×(W)660mm×(D)860mm
使用電源 AC100V (50/60Hz) 消費電力 170W
電取申請中 意匠登録申請中（両タイプ）
コントロールパネルは、1P 2P用差し返え可能です。

エクセル タイプ▶

◀エコノミー タイプ

●サウンド ラバの特徴●

遊び方説明書は可動式になっており、読みやすく、画面を見るプレイヤーの視界をさまたげません。

大型スピーカーは音質が良く、音響による迫力を増大させます。

エクセル タイプのコインシューター部分は、コンパクトなデザインで、使用しやすくなっています。

TECMO テクモ 株式会社 TECMO, LTD.
本 社：〒101 東京都千代田区神田須田町2-2須田町藤和ビル8F TEL.03(256)0371－7 FAX.03(256)0382
TECMO. LTD. 8/Fl., Sudachotowa Bldg., 2-2, Kanda-Suda-cho, Chiyoda-ku, Tokyo 101, JAPAN TEL:03(256)0378 TELEX:J27174 TECMO
TECMO, INC. Victoria Business Park, 18010 S. Adria Maru Lane, Carson, California 90746 U.S.A. TEL:(213)329-5880 TOLL-FREE:(800)457-6050 FAX:(213)329-6134

謹告

平素は、格別のお引き立てを賜り、厚く御礼申し上げます。

さて、弊社では、昭和五十六年十月「ラバ」筐体を開発、考案し、発売しましたことは、皆様、既に御承知のことと存じ上げます。

又、この「ラバ」筐体に続きまして、今般、二十六インチモニター、高音質大型スピーカー二個を使用し、種々の趣向をこらした「**サウンド・ラバ**」を発表させていただきました。この「**サウンド・ラバ**」筐体は、弊社が開発、考案し、意匠登録申請中でございます。

又、このたび弊社が開発致しました「**ジェミニウィング**」は、弊社独自の研究開発によるオリジナル製品であり、この製品に関する一切の権利は弊社が所有しております。従って、弊社に無断で模倣、又は類似する商品を製造、販売、輸出、及びこれらの製品を使用して営業する行為は、著作権法、工業所有権法、不正競争防止法等に抵触し、弊社の正当な権利を侵害することになります。

就きましては、これらの行為のないように充分ご注意を賜り、業界秩序の維持、健全な発展の為に、皆様のご理解とご協力をお願い申し上げます。

昭和六十二年十月

東京都千代田区神田須田町二丁目二番地
須田町藤和ビル
テクモ株式会社

海外の話題

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

コピー基板を買った オペレーター逮捕
テキサス州で税関とFBIが

米国の税関および連邦捜査局（FBI）は十月七日、テキサス州のオペレーター、ジム・ラッターを、TVゲーム「ダブルドラゴン」の無断コピー品を密輸、販売した疑いで逮捕した。

これはアメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション（AAMA）が明らかにした情報によるもの。捜査当局は、六十六歳のジム・ラッターを、テキサス州フォレストヒルのショッピングセンター内ゲーム場にある、テキサス・ゲームズ・エキスチェンジ社の事務所で逮捕した。

調べによると、ラッター被疑者はカナダの業者から五枚の「ダブルドラゴン」無断コピー基板を購入し、九月二日、ダラスの税関職員に押収された。ダラス地方裁判所のトール裁判官は、ラッター被疑者に対し、密輸および偽造商品取引の容疑による逮捕状を発行した。逮捕後、同被疑者は保釈されたが、十月十三日にもトール裁判官のところへ出頭することになっている。

AAMAの商品保護担当理事、ロバート・フェイ氏は、コピー品密輸に対しす早く対応した税関およびFBIの活躍ぶりをたたえた上で、たったの五枚でも無断コピー基板を扱えばそのオペレーターは逮捕される、ということの重要性を指摘している。

フェイ氏によると、AAMAは全米約二十ヵ所の税関と連絡を保っており、摘発に先立つ調査活動を続けている。「オペレーターがニセモノ基板を輸入、使用して米国の法令に違反し続けるならば、ひどい目に遭わねばならないことになる」と同氏は語っている。

なおフェイ氏は、捜査当局に対し有効な技術的および法的資料を提供した、（著作権者の）タイトー・アメリカ社と、（その）ディストリビューターのサンベルト・アミューズメント＆ベンディング社の協力をたたえている。

米国上・下両院に議員団が 1ドル硬貨法案提出
新大陸発見500年にちなみコロンブスの図案で

米国の1ドル紙幣に代わる1ドル硬貨発行を求める動きが、このほど合衆国議会に法案が提出されるという形で、一段と活発になってきた。新1ドル硬貨は銅が九〇%含まれる合金で、金色で、アメリカ大陸を発見したクリストファー・コロンブスを描いたものになることを想定して、九月二十九日に下院に新1ドル硬貨発行法案が提出された。また上院でもほぼ同じ内容の法案が十月一日に提出された。

これらの法案はそれぞれの議員有志が提出したもの。下院での法案提出を機に、九月二十九日、国会議事堂の上院側で、上・下院議員有志と、法案を促してきたアメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション（AAMA）、ナショナル・オートマチック・マーチャンダイジング・アソシエーション（NAMA）の代表らが記者発表した。

この席でジョン・ワーナー上院議員は法案提出に参加した議員を紹介するとともに、1ドル紙幣が約十八ヵ月しか使用できないのに対し、1ドル硬貨だと約二十年間も使用できるという、耐久性の違いを強調した。製造コストは紙幣二・六セントに対し硬貨三・五セントだが、硬貨のほうが耐久性が高いことから、硬貨に切り替えると連邦政府は年間一億一千七百万ドルも通貨発行経費を節約することになる。

同氏はまた、コロンブスを硬貨図案に予定していることに関し、これは新大陸発見（一四九二年）の五百年記念として素晴しい方法になるだろう、と語っている。高価な紙幣両替機が必要なくなり、その結果消費物価が下がることも期待される。手で触ってすぐ分かる新1ドル硬貨は、目の不自由な人びとにとって便利である、などの点についても述べた。

ジム・コルブ下院議員らは、十七名の議員の連名で提出したと報告、この法案の推進について語った。

AAMAのデビット・ウィーバー専務は、下院での法案と上院での法案の違いについて説明した。それによると、下院提出法案では、新1ドル硬貨発行後十八ヵ月以内に1ドル紙幣発行を停止するよう求めているのに対し、上院提出法案では、1ドル紙幣との関連について調査研究を求めている。これに関連し、出席した上院議員たちは、個人的には1ドル紙幣を引揚げるべきと思っているが、この問題は委員会が依頼する専門家たちの調査研究に委ねようとするものだ、と説明している。

しかしウィーバー氏は「AAMAは1ドル紙幣が引揚げられたとき、新ドル硬貨だけがそれを引継ぐことを確信している」と語り、これまでの1ドル硬貨のようにはならないことを強調した。

記者会見を終えたウィーバー氏は、法案提出は重要な一段階であるが目標達成までの長い努力の始まりでもある、として「この業界が私たちの選出した代議士に直接的かつ効果的に働きかける時が来た」と述べている。

AAMAは新1ドル硬貨発行を実現するため、AOMAや自販機関係のNAMAなどと「コイン連合」を発足させており、活発化させている。

米国版「ファミスタ」は 大リーグ野球で
米国任天堂から「アールタイプ」

米国アタリゲームズ社（本社カリフォルニア州ミルピタス、中島英行社長）から、ナムコ「VSファミリー・スタジアム」の米国版「RBIベースボール」が、また米国任天堂（ニンテンドー・オブ・アメリカ社、本社ワシントン州レッドモント、荒川実社長）からアップライト「アール・タイプ」が発売になった。

これらはいずれも日本でヒットを持続させているTVゲーム。「RBIベースボール」では米国大リーグによるプロ野球に基づくものに改められている。RBIは米国の野球用語で「ラン・バッテッド・イン（打点）」という意味。

これは「VSファミリースタジアム」と同様、任天堂「VSシステム」（UNIを含む）でROM交換できるものだが、米国では本格的に販売される点が日本と異なる。

もう一方の「アール・タイプ」はアイレム販売が開発、製造したPC基板をもとに、許諾を受けて米国市場で独占的に米国任天堂が製造、販売するもの。アップライトになると、テーブル型と異なり本格的な印象を与えることになる。

Nintendo of America's "R-Type"

Atari Games' "R.B.I.Baseball" Kit

特別寄稿

プレイヤーの立場から見た第25回AMショー

狭い会場には不満 競技でないAMを

「アマチュアライン」編集長　小山祥之

こんにちわ、小山です。みなさんもご存知とは思いますが、去る10月7・8日に当業界最大のビッグイベント、第25回AMショーが開催されました。今年もプレイヤーのサイドから見たショーについて、色々と書かせてもらおうと思います。

今年の入場ロゲートの色は青！こういうのも、毎年色が変わると新鮮味を感じますね。

☆乗物コーナー☆

ふと思ったのだが正規入場口を入った所が何故「第2」会場なのだろう？ ここは乗物など遊園地関係のマシンが主で、ここで目を引いたのは異色のドクロ型カプセル「GIガイコツ」。視覚的な面からしても、ビデオゲームに近いものがある。また昨今の体感ビデオゲームの発展からも、このショーを主催する両業界の主（JAMMAとJAPEAですね……）はかなり接近してきていると思います。

全般的に見てこの会場では、昔からあいかわらずの木馬式とミニプライズ機が主流を占めている。こういったものは僕が子供であった頃からあったものであり、業界の安定感という意味では安心であろう。小さな乗物からジェットコースター等の大規模なものなんか、ただの遊びの道具ってイメージが強いけど、ある意味では子供達が成長していく中で最も簡単に大きな壮快感と恐怖感を教えられる道具だと考えると、我国において極めて重要な産業であるとともに、そこにゆだねられた大きな役割りに対して充分な責任感を持ってマシン製作にあたってほしい。

☆アーケードコーナー☆

エスカレーターを上がってすぐ、まず目に飛び込んだのは、**ナムコ**の「ファイナルラップ」である（あいかわらずナムコはいい場所を取るなあ……）。ゲーム自体はポールポジションとさして変わらないのだが、プレイヤー相互が競えるという点が目新しい。過去に3～4人で同時プレイできるレーシングゲームはあったが、ゲーセン向けコックピットタイプでは初めてである。結論を先に出すのは悪いが、今回私がNo.1の評価をしたのはこのゲームである。ただ2セット（4台）ぐらいないとこのゲームの真価は発揮されないし、通信ケーブルには少々不安が残る……。

次に「パックマニア」も結構おもしろく仕上がっている。過去のヒット作のリメイクとしてはアルカノイドのヒットが有名だが、同じようにこのゲームも旧作に比較的忠実に作られている。元のゲームに忠実に作り、視覚、音声と少々の新要素を加えることによって結構おもしろいゲームを作ることができるのは、単にレトロブームの影響だけでなく、ゲームプレイヤーの求めるものが根本的に変わらず残っている、ということなのだろう。「原作に忠実にリメイクする」というのは、今後ヒットゲーム作りの1つの手法として生きそうですね。

ナムコは珍しくもう3作、出ていた。「アサルト」も比較的良く出来たタンク物、「ギャラガ88」は動きが細かくなっただけで、「超絶倫人ベラボーマン」はバカバカしいアクションゲームでしたが、ゲームとしては少し足りない気がしますね。

やっとのことで**タイトー**です。メイン機は「フル・スロットル」で、これも体感タイプのドライブゲームなのですが、他の同類機（アウトランなど）に比べれば見劣りし、売り物とされているニトロパワーもそれ程迫力的には思えません。スピード感はありましたけどね……。ここで面白いと感じたものは「オペレーションウルフ」でしょう。アップライト射撃ゲームなのですが色々と凝ってます。少々高年齢向けだが。次に、「レインボーアイランド」は最近人気のある同社のコミカル路線シリーズのゲームで、面白いがいまひとつ壮快さに欠ける。「サイバータンク」はタンクゲームで、確かに良くできたゲームなのだが、そう何回もやりたくなる魅力はなかった。「特殊部隊UAG」は縦スクロールのコンバットゲームだが、作りは派手だがやはりインパクトが弱いと言えよう。「ワードナの森」は完成度は高いがとっつきにくいゲームだ。

何と言ってもこの会場間の通路が長い。会場の構造上、仕方ないので目をつむろう……。でもこの第1会場へ来た所が入口専用となっており、第2会場へ戻るには遥か彼方の出口まで廻らなければならない点は改善してほしい。さて、第1会場へ突入だ！

セガです。「アフターバーナー2」の様々なタイプの筐体が置かれてました。おそらく今迄のビデオゲームでは一番大がかりなマシンで、縦への大きな傾きは驚きですね。少々無謀ですが縦方向へぐるっと360°回転するゲームも作ってほしいですね。実際このような大構造ゲームは製作費もかかるので仕方ないかもしれないが、1プレイ200円のゲームにしては難しすぎる（すぐ終わってしまう）し、継続時も更に200円というのは高い。行く行く先には1プレイ500円のゲームも登場するかもしれないが、払った金額の価値を見いだせる程のプレイ時間は最低限保証すべきであろう（例えばスペースハリアーの60秒無敵設定の様に!!）。

さて注文はこれくらいにして、次は「ヘビーウェイトチャンプ」だ。確か13年程前に、同社から同名のボクシングゲームが出ていたと記憶しているが、今度のは凄いっ。実際のボクシング並のプレイが味わえ、思わず熱くなってしまった。ただ難を言えばレバー（と言うんだろうな）がやたら硬い感じで、とにかく疲れる。また、あれだけ激しく動かすと、すぐに壊れそうである。他に出展物は、ブロックくずし風の「キックオフ」、風船割り風の「め組レスキュー」、麻雀ゲーム風……じゃない、よくあるタイプの麻雀「脱子ちゃん雀荘」であった。「スーパーリーグ」は人形がいいし、非常によくできてるけど、操作が少し難しい。今年もセガはカードプレイ式。またセガ系の各地ロケーションに続々導入中のゲームカード展示などもよかったですよ—。

テクモのブースが見えた！ 2画面利用のアメフト「テクモボウル」だが、4人までプレイできるようだが2人でやるとやりにくいし、ジャンプが有効すぎて迫力に欠けるなど、国内向けとしては力不足のゲームと言えよう。「バックファイヤー」は横スクロールのシューティングであるが、その美しいグラフィックと超高速スクロールによるスリルが楽しめる『環境ゲーム』って感じ、指先より目で楽しめたゲームだ。「ジェミニウィング」は絵がテクモにしては雑って以外は文句の付けようがない、これは「買い」ですね！ あれ？ 他にもビリヤード台が置いてありますねえ。

新……いや、**エスエヌケイ**のブースですよ。「バトルフィールド」は怒タイプのゲームですが、イメージ的には明るいっ。でもゲームの進め方がわかりにくいね。「雀棒・其の2」の2人同時プレイ可で、更に面白くなったものの、かえって画面が狭く感じて残念なところ。あと、「タッチダウンフィーバー」はループレバーが生かされていてよい。

コナミだよ。「エイジャックス」はゲームが2元展開するようで、3Dステージの迫力は本当にスゴイ。案外コックピットが小さいのですが、よくできたゲームです。「魔獣の王国」は易しい面と難しい面の差が激しいものの、絵はいいです。またビリヤードゲーム「ザ・ハスラー」はビリヤードブーム便乗をねらった結構リアルなものだが、平凡すぎる。車のアクションゲーム「シティボンバー」はコースがややこしく内容も貧弱。

カプコンは「ストリートファイター」、マニア人気は高いが一般ウケしそうにないタイプ。海外向けっぽい作りのためかもね。

アイレムは「アールタイプ」のほかに、「Mr.HELIの大冒険」。これはヘリコプターでアイテムを取ったりして進んでいくもので、結構楽しめてそれなりにおもしろいゲームだ。「キックルキューブル」はパズル的なゲームだが、各々のキャラクターが小さくてわかりにくい感じでした。

ジャレコの「ぶたさん」は爆弾をころがすだけで、ちんぷんかんぷんでダメです。「ブロックバスター」は飛翔鮫みたいなゲームでして、わかりやすいけども、ミサイルが真下にしか落とせないとか、クリアしたかと思えば自機が上から出てきて上から下に向かって反撃していくなど、新しいと言えば新しい要素だが、ちょっと感覚的におかしい作りであった。

コアランドは2人プレイできるタンクゲームを置いてあって、これどっかで見たな～と思ったら、タイトーのブースにもあった「サイバータンク」でした（作ったのはコアランドですよ）。他に競馬ゲームのデモなどをビデオで流してて、なかなか凝ったものでした。

ウッドプレイス「ザ・ディープ」は、ディープスキャンのリメイクだと一発でわかるもので、たいしたゲームではないが案外ウケるかもしれないゲームだ。

データイーストの出し物は「SRD」で、ダーウィン4078のパートIIみたいなゲーム。内容はほとんどそのままで、キャラや背景など、ものすごくキレイなつくりになっている。ちょっと難しいかな～って気がするが、これは大いに期待できるゲームです。「ワンダープラネット」は武器を買ってパワーアップしてゆくシューティングで、コミカルっぽいが内容はまあまあ。あと迷宮ハンターの海外版の「ゴーストバスターズ」。なじみが深いだけに、国内でもこちらを出せばウケたかもね。

辰巳は「グレイアウト」という体感シューティングを出品。結構すごいゲームで、ゲームとしても面白いがセガの物と比較すると勝てない。しかしいいのは確か。

日本物産は「テラフォース」というゲームを出し、内容は従来の同社のシューティングゲームとさして変わらないが、縦横スクロールと強力ミサイルで全体的に良くなっている。キャラクターを小さくしたが、分かりやすくなってて○。その他には麻雀ゲーム「美女っ子夢物語」「家元」などを出していたが、それほど変化はない。まあ新しい麻雀が2つ出たってとこかな？ 最近の日物は、大阪のメーカーという色を出していて、なかなか親しめます。

☆メダルコーナー☆

これと言って変わったものはなく、普通のイメージでした。でもメダルゲームも結構、安定的なマシンですし、新しい台がでるとプレイしてみたくなる方なので、色々作ってほしいなと思ってます。

☆コンパネ・部品…etc☆

色々と部品メーカーも出てましたが、こういった所も縁の下の力持ちなんですよね。ゲーム内容が過激になりつつある昨今、プレイヤーもボタンやレバーを激しく操作することは当然のごとく仕方ないことですが、スムーズな操作や耐久性のある部品作りに、がんばってほしいと思ってます。

☆出販などのコーナー☆

おや？何でしょう、と思ったらブースの奥の壁に、大きく「ゲームマシン」と書いてあります。そうかぁ、ここがあの「アミューズメント通信社」のブースなんですね。ここでは「ゲームマシン」という謎の新聞を配ってました。どこかで聞いた事のある紙名です。

その他には、アミューズメント産業などが業界誌関係で出てました。

今年のショーの総合評価は、中の上ってところです。全般的に良かったのですが、やはり会場の狭さがネックとなっていますね。

最近のビデオゲームは、白熱して面白いゲームが増えてきた反面、本当に楽しめるゲームが少なくなってきているようです。ゲームや、ゲームセンターや、そしてこのAM業界全体を多くの人々に親しまれ、愛される様になるには、楽しめるゲームが必要なのではないでしょうか?。今のゲームは本当に"GAME"であって、競技的なものになっています。でも今ゲームに求められているのは遊びと楽しみ、つまり本当の"AMUSEMENT"なのではないでしょうか。

（原文のまま）

小山祥之氏は、アミューズメント・プレイヤーズ・グループ〔AMP〕が発行する「アマチュア・ライン」の編集長。21歳。同誌は昭和57年創刊、最新号（第6巻第1号、通巻30号）は9月25日に発行されている。連絡先は——〒770-91 徳島中央局私書箱61号 AMP・AL係

話題のマシン

ウィリアムズ社フリッパー「ファイア」

古い消防馬車で

タイトーから「特殊部隊UAG」基板も

㈱タイトー（本社東京、末角要次郎社長）から、米国ウィリアムズ社製フリッパー「ファイア」が十月十二日、また武装バイクで敵を撃破していくTVゲーム機「特殊部隊UAG」が十月下旬、それぞれ発売となった。

フリッパー「ファイア」は米国のひと昔前の消防隊をテーマとしたもので、バックガラスには消防馬車が描かれ、プレイフィールドに古い時代の建物のミニチュアが設置されている。左右各三つのターゲット完成で透明の斜道が下がり、ここにボールを上げると建物内にキープされ、建物中央の二階の窓にボールを入れると、マルチボールプレイ（三個）となり、これですべての火（ランプ）を消すと高得点。また点灯中の黄色い斜道に打ち上げるとエキストラボール。このほか中央Uターン部分など通過で、フリッパーの間にある消火栓が飛び出すなど面白いフィーチャーが多くある。助けを叫ぶ声やサイレン音が出て、雰囲気を盛り上げる。OP価格五十二万円。

ファイア

TVゲーム機「特殊部隊UAG」は、敵の核要塞を破壊するため、市街地から砂漠、ジャングルを経て敵基地に侵入していくというもの。二人同時協力プレイで、バイクに乗った戦士を八方向レバーと機銃発射を操作するほか、バイクに添ってついてくる援護爆撃車の大砲発射（ボタン）も駆使できることが特徴。画面はプレイヤーに従ってのタテスクロール。全部で四ステージあり、各ステージ最終の巨大キャラクターを撃破するとクリア。途中、障害物破壊で攻撃力がアップしたり、援護爆撃回数が増えたりするアイテムが出現。バイクが三台破壊されるか（一台追加となるアイテムもある）、敵基地最終場面の核要塞を撃破すればゲーム終了。基板販売のみでOP価格十二万八千円。

特殊部隊UAG

2人同時プレイで武器取り合い

奇怪な虫を撃破

テクモ「ジェミニ・ウィング」基板

奇怪な虫との戦いがテーマのTVゲーム機「ジェミニ・ウィング」が、テクモ㈱（本社東京、柿原彬人社長）から十月三十一日発売となった。

これは虫に覆われた世界を救うため、飛行船が虫を撃破していくもので、二人同時プレイもできる。画面は自動的タテスクロールで、全部で七ステージ展開。八方向レバーと二つのボタンを操作する。

二人同時プレイの場合に、一方がパワーアップアイテムを装備すると、それをもう一方に与えるか、あるいはもう一人がそれを奪うことができるというのが、新しい試みで、二人の駆け引きがゲームを左右するのが面白い。

通常はビーム発射で敵を撃破。途中で〃ガンボール〃を船尾に吸い付かせると（敵を倒すと吸引力が増す）、ホーミングミサイル、周囲を回転し無敵バリアになるリングなど計五種のパワー増強。ただしもう一方のプレイヤー機に触れると、同ボールが相手の船尾に付くので注意。このほか速度アップや高得点となるアイテムも。三機破壊されるとゲーム終了（一機追加となるアイテムも出現）。基板セット販売のみでOP価格十四万五千円。

ジェミニ・ウィング

「ストリート・ファイター」

ボタンで強弱を

カプコンからテーブル型も発売

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から、同社TV格闘ゲーム機「ストリート・ファイター」の「テーブルタイプ」が十月末発売となった。

これは既に、大きな二つのパッドを叩く力量に応じて、画面キャラクターがパンチとキックを繰り出すという独特の操作方法採用の〃デラックスアップライト〃型（本紙第315号既報）で発売となっているが、これをテーブル型にしたもの。二人同時プレイでゲーム内容はまったく同じだが、操作が八方向レバーとボタン（六つ）操作になった。レバーの右側に、左下から右上へ斜めにパンチとキックのボタンが三つずつ、上下二段に並んでいる。この三つのボタンで（左から）強、中、弱と攻撃力の度合いを使い分けるようになっている。同社特製26インチ型でOP価格三十九万八千円。

ストリート・ファイター（テーブルタイプ）

トーゴの定置型「ウィリーバギー」

ボディーが傾斜

定置型乗物機「ウィリーバギー」が、㈱トーゴ（本社東京、山田數夫社長）から十月上旬発売となった。

同機は、ハンドルのアクセルを吹かす（回す）と前部が持ち上がって車体が斜めになり、文字通りウィリーするのが特徴。通常は左右ローリングを繰り返す。作動時間九十秒。作動中に走行音が出る。大人と子ども二人乗りで定価八十万円。

ウィリーバギー

話題のマシン

セガ社から「アフターバーナーII」

速度加減し攻撃

日本システム開発「フリーキック」基板も

「アフターバーナー」をバージョンアップした「アフターバーナーII」が、㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から、コックピット型改造用キットと同社シティタイプで十月二十日までに発売となった。また同社から日本システム開発のTVサッカーゲーム機「フリーキック」が、九月下旬発売となっている。

「アフターバーナーII」は、「アフターバーナー」にスロットルレバーを追加装備し、スピードを三段階に切り替えができるようになったほか、従来の十八シーンに夜景、雲海など新たに五シーンを加えて全二十三シーンになったこと、敵機を捕えて攻撃できるロックオン機能と新照準の採用、ミサイルの連射、迫力を増した効果音——などがバージョンアップした点。

改造用ROMとスロットルレバーとのセットで、ダブルクレイドルタイプ用がOP価格一万二千円で九月十七日、コマンダー（クレイドルを名称変更）タイプ用が四万五千円で九月二十八日、また揺動しないだけで内容はまったく同じのシティタイプがOP価格四十九万四千円で十月二十日、それぞれ発売。

次に「フリーキック」だが、これはダイヤルスイッチを回して画面下部のパドルを左右へ動かし、飛んでくるボールをはね返しながら、画面上部のゴールへ入れると得点になるというTVサッカーゲーム。はね返したボールが、ボタンを押してダイヤルを回すと、回した方向へ曲がって飛ぶのが最大の特徴で、選手たちを避けながらゴールまで運んで、シュートすることができるのが面白い。

相手選手は、ゴールキーパーとフォワード以外は倒すことができる。またスピードを遅くしたり、ゴールへシュートしてくれる味方が現れたりするパワーアップもある。四ステージクリアでフリーキック場面もある。基板販売のみでOP価格九万八千円。

なおTVボクシングゲーム機「ヘビーウェイトチャンプ」は、OP価格六十七万六千円で十月二十日発売となった。

アフターバーナーII（シティタイプ）

フリーキック

2人同時対戦で牌のブロック崩し

相手への攻撃も

SNKから続編「雀棒II」基板

㈱エス・エヌ・ケイ（本社大阪、川崎英吉社長）から、同社TVゲーム機「ジャンボウ」のパートII「雀棒II」が、十月中旬発売となった。

これは麻雀牌のブロックを崩しながら、麻雀の役を作っていくゲームだが、二人が向かい合っての同時対戦ゲームとなり、パドルでボールを打ち返して相手のパドルを破壊したり、相手の牌を取ったりできるのが最大の特徴で、ゲーム性が一段とアップしている。なお一人用の場合はコンピューターと対戦。固定画面で三十六パターンある。

初めに親か子（親で役を上がると得点が高い）が自動的に決まり、親のミスか子が上がると、この立場が逆転。配牌後ボリュームスイッチを回してパドルを左右へ移動させ、ボールを打ち返し、牌（全部裏向き）に当たると表になり、もう一回当たると落下。これを受けとめて役を作っていく。上がると相手の持ち点から点数をもらう。ブロックの中に、相手の牌との交換や相手パドルを消滅させるなど、いろいろなパワーアップアイテムがある。持ちパドルをすべて失うかタイマーがなくなるとゲーム終了。ただしタイムが0でも残パドルがあれば、タイマー延長。基板セット販売でOP価格八万八千円。

雀棒 II

ホープからレール走行式乗物

カーレース採用

プライズ機「ハラハラ大作戦」も

レール走行式の乗物機「チビッコサーキット」、プライズゲーム機「ハラハラ大作戦」が、いずれも㈱ホープ（本社工場川崎市、小野定良社長）から十月上旬発売となった。

乗物機「チビッコサーキット」は、レーシングカーがセンターガイドレール上を走行するもので、スタート時にファンファーレが鳴り、エンジンの始動音とともに盛り上がった雰囲気の中、発進する。二人乗りでハンドルも二つ付いている。コースは8の字やW型にもレイアウト可能。回転半径は一・五メートル。十五メートルレールとのセットで定価百三十万円。

プライズゲーム機「ハラハラ大作戦」は、タルの外からナイフを刺していくもので、タルの中にはおじさんが入っている。左右各三本ずつのナイフに対応したボタンを押していき、三本がおじさんを刺さずにすめば景品が払い出される。もし間違って刺すと、おじさんが悲鳴をあげて飛び出し、ゲーム終了になるというコミカルタッチのもの。定価三十六万円。

ハラハラ大作戦

チビッコサーキット

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.72

矢飛圓方

出版について〈15〉

肩をたたかれて目が覚める。

「ここだよ」

と、Yが起してくれた。

電車ではずっとYの寝姿を見ていたつもりだったのに、気がつかない間にこちらが眠ってしまっていた。

プラットホームに降りると冷ややかというよりも冷えこむという感じがする。

灯りの数は少く、意外に山がせまってきているようだ。

心なしかせせらぎの音がしているようで、かぐわしい山の気が眠気をふっとばしてしまう。

「こんなところか」

「そう」

「これじゃあ、本屋へ本を買いに行くのも一仕事だな」

「まったくね」

「もうここから帰らして貰おうかな」

「またそんなことをいう」

「でも奥さんに迷惑だろう」

「折角ここまで来たんだからさ」

空腹だし、これでは街中とちがって、ちょっと買物というわけにはいかないようで、突然の訪問ははばかられるとおもったのだが、Yが服の袖を離さないので一緒に駅を出る。

どうしたことか改札口には誰もいなくて、頭の上の方では蛍光灯がついたり消えたりしていて、たよりないことおびただしい。

表通りにはこれといった店はなかったが、裏通りに赤い提灯が数箇目についた。

「寄ってゆこう」

酒代をつかうぐらいだったら本代にまわした方がましだとふだんから言ってるYも仕方がないと諦めたのか力なく頷く。

狭い席ながら店内の温い人いきれとおでんの鍋からの湯気などでむっとしているのが人気を感じさせ、ほっとした。

が同時に首筋や肩につよいこりがでて、疲れが一時にどっとふき出てきたようだった。

湯気の向うで小股のきれあがったような、しゃきっとした若い女の人が顔に汗をうかばせながら

「何にしましょうか」

と言う。

あの人の汗だったら鍋の中に落ちてもいいなとおもいながら。

「まず豆腐をおねがいします」

と言うと。

隣でYが小さな声で、

「もうちょっとましなものから言えよ。いつもきまって豆腐ばかりなのだから」

とYらしくもないことを言っている。

Yはそう言いながらも本を何処に置こうかと本の置場に悩んでいるようだ。

店が手狭なのでYは自分の膝の上に大きな荷物をかかえこむようにして置くことにしたのだが何とも落ち着きが悪い。

「これさえなきゃ問題はないのにさ」

とぼそっという。

本当にその通りだと私もおもった。

こんな人里離れたような土地にYが住むようになったのも本のためであった。

本が次から次へと増えてゆくために本の置場がなくなってどうしてもその時に住んでいる家よりも広い家に住みかえなければならなくなる。

本を処分してしまえばそういう必要は全然ないのである。Yの家から本をとってしまえば多分後には殆んど何も残らないのではなかろうか。

あの引越しの達人の荷物とあまりかわらないのではなかろうかということに気がついた時に私は愕然とした。

Yの奥さんがいつも不気嫌であるのは当然であろう。

といってY本人が毎日のように本を沢山買い続けているから気嫌よく過しているかというと決してそうではない。

YはYで毎日不気嫌な日を過しているのだ。

「昔、市というのがあっただろう。ほらあの市が毎日開かれるようになったのが都市であって、それ以前は四の日に市が立つ場が四日市だったり、八の日に市がたつ場が八日市だったりしたんだよな。あれはいいね。毎日買物に出なくてもよくて、月に三回ぐらい買物に行けばいいから。こんなに毎日毎日本が大量に出版されて、本屋にベストセラーは別として、日替りのメニューで沢山の本がうず高く積まれるのを見ていると本も昔の市のようになった方がいいとさえおもわれてくるね」

「そうだろうな。本のために旅行に行くのも厭がってるのだからね」

「旅行に行くのは厭ではなくて本当は大好きなのさ、だけどこういう状態の出版の大洪水が年がら年中続いている限りは旅行に行っても、今日はあの本が出たのではないか、あるいは一週間も本屋に行かなかったらその間に随分多くの本が本屋を通過してしまっていて取り返しがつかないことになってしまうのではないかなどと本のことばかりが気掛りになって、折角の旅行が心慰まないものになってしまうんだ。だからつい旅行にも行きたいけれど行かなくなるんだ」

「まるで動物を飼っていて餌のことが心配で旅行に行けない人とか植物に水を絶やすことが出来ないから旅行に行けないとかいう人たちと同じだね」

「そう言われればそうだね」

「でも本は生きているものではないのだから旅行した後ででも何とか出来るのではないの」

「何とか出来れば、そりゃ文句なしに旅行に行ってるよ。何とか出来ないから仕方なしに旅行を慎むということになる」

「どういうことなのさそれは」

「三十年ぐらい前までは貧しい日本の出版界でも、一度出版された本は、最低一年間ぐらいは注文に応じることが出来る体制をとっていたんだね。一年ぐらいのスパンは確保されていたわけだ。だから年末に各社の出版目録を見て欲しい本を注文すれば、一年に一度の買物のペースでも買いおとしはなかったのだが、その後一年毎にといってもいいくらいそのスパンが短くなっていって、今や大部分の出版社は出版の垂れ流しという状態になってしまって、一度出したらその後大量な注文が続けば別だけど、そうでない限りは、またそうでないのが普通だけど、それっきりになってしまうんだね。雑誌の発行も日刊紙の発行も書籍の発行もかわるところがない状態になってしまったのさ」

NOVEMBER 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	スーパーリーグ（セガ社） Super League (Sega)	8.43
❷	–	バトルフィールド（エス・エヌ・ケイ） Time Soldier (SNK)	7.46
3	2	アール・タイプ（アイレム） R-Type (Irem)	6.92
❹	–	フリーキック（日本システム／セガ社） Free Kick (Nihon System/Sega)	6.57
❺	–	ラビオレプス（ビデオシステム） Rabbit Punch (Video System)	6.50
❻	–	テラフォース（日本物産） Terra Force (Nichibutsu)	6.40
7	3	ＶＳファミリースタジアム（ナムコ） VS. Family Stadium [RBI Baseball] (Namco)	6.25
8	8	ワンダーボーイ・モンスターランド（セガ社） Wonder Boy-Monster Land (Sega)	6.18
9	9	ワードナの森（タイトー） Wardner (Taito)	5.95
10	4	パーフェクト・ビリヤード（日本システム／セガ社） Perfect Billiards (Nihon System/Sega)	5.95
11	5	ダブルドラドン（テクノス／タイトー） Double Dragon (Technos/Taito)	5.79
⓬	–	ワンダープラネット（データイースト） Wonder Planet (Data East)	5.78
13	6	１９４３（カプコン） 1943 (Capcom)	5.73
14	7	サイコニクス・オスカー（データイースト） Psycho-nics Oscar (Data East)	5.50
15	13	ビッグ・イベント・ゴルフ（タイトー） Big Event Golf (Taito)	5.43
16	14	エアーウルフ（九娯貿易） Air Wolf (Kyugo Trading)	5.33
17	12	飛翔鮫（タイトー） Sky Shark [Flying Shark] (Taito)	5.30
18	16	タッチダウンフィーバー（エス・エヌ・ケイ） Touchdown Fever (SNK)	5.29
19	11	ブラックドラゴン（カプコン） Black Dragon [Black Tiger] (Capcom)	5.18
20	10	リベンジ・オブ・ドゥ（タイトー） Arkanoid-Revenge of DOH (Taito)	5.14
21	15	サイドポケット（データイースト） Side Pocket (Data East)	5.01
㉒	27	エイリアン・シンドローム（セガ社） Alien Syndrome (Sega)	4.73
23	22	ワールドカップ（テクモ） World Cup (Tecmo)	4.71
24	21	メジャーリーグ（セガ社） Major League (Sega)	4.68
25	23	ティード・オフ（テクモ） Tee'd Off (Tecmo)	4.67

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	アフターバーナー（コックピット）（セガ社） After Burner (Cockpit) (Sega)	9.52
❷	–	フルスロットル（タイトー） Full Throttle [Top Speed] (Taito)	9.25
3	3	アフターバーナー（クレイドル）（セガ社） After Burner (Cradle) (Sega)	9.01
❹	–	ヘビーウェイト・チャンプ（セガ社） Heavyweight Champ (Sega)	8.83
5	4	ストリート・ファイター（カプコン） Street Fighter (Capcom)	8.08
6	5	アウトラン　ＤＸ（セガ社） Out Run (Deluxe Type) (Sega)	7.65
7	2	ミッドナイト・ランディング（タイトー） Midnight Landing (Taito)	7.64
8	7	ウェック　ル・マン（スピン）（コナミ） Wec Le Man 24 (Spin) Konami)	7.13
9	6	スーパー・ハングオン（ライドオン）（セガ社） Super Hang-On (Ride On) (Sega)	6.94
10	10	スペースハリアー（ローリング）（セガ社） Space Harrier (Rolling) (Sega)	6.33
11	9	ウェック　ル・マン（ミニスピン）（コナミ） Wec Le Man 24 (Mini Spin) (Konami)	6.01
12	8	スーパー・ハングオン（シットダウン）（セガ社） Super Hang-On (Sit Down) (Sega)	5.71
13	11	ダライアス（タイトー） Darius (Taito)	5.25
14	13	ポールポジション　II（ナムコ） Pole Position II (Namco)	5.01
15	12	ハングオン（ライドオン）（セガ社） Hang-On (Ride On) (Sega)	5.00

■麻雀ＴＶゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	2	スーパーリアル麻雀　PII（セタ／タイトー） Super Real Mahhjong Part II* (Seta/Taito)	6.55
❷	3	麻雀放浪記（ホームデータ） Mahjong Horoki* (Home Data)	6.30
3	1	制覇（日本物産） Seiha* (Nichibutsu)	6.25
4	4	がんばれ珍さん・大勝負（サンリツ電気） Dai-Syobu* (Sanritsu)	6.08
❺	–	美女っ子夢物語（日本物産） Bijokko Dream Story* (Nichibutsu)	6.00

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	3	F－14　トムキャット（ウィリアムズ） F-14 Tomcat (Williams)	6.01
2	2	パーティー・アニマル（バリー） Party Animal (Bally)	6.00
❸	4	ピン・ボット（ウィリアムズ） Pinbot (Williams)	5.56
❹	6	ハイスピード（ウィリアムズ） High Speed (Williams)	5.08
5	1	モンテカルロ（プリミア） Monte Carlo (Premier)	4.86

Overseas Readers Column

JAMMA/AAMA Joint Meeting Advanced

The boards of directors of Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA) and the American Amusement Machine Association (AAMA) met jointly in Tokyo on October 6. This was the 6th such joint meeting of the Japanese and American manufacturers since the 1st meeting in March 1981. Since then, they have continued to eliminate unauthorized copies of video games, gradually wiping out such copies rampant at the international market. Incidentally, Korea, Taiwan, Italy, Spain, etc. form major centers of copy manufacture against which steps are reportedly being taken steadily.

Masaya Nakamura, chairman of JAMMA, said, "We highly evaluate the activities of AAMA. Recently, JAMMA has strongly protested against the Korea Trade Center (KOTRA) for having supported the copy exports, to which JAMMA received a desirable reply. It is hoped that this meeting serves not merely as a place for discussing the protection of intellectual propriety rights, but also as a forum for exchanging views and opinions for the future of coin-op amusement".

Frank Ballouz, president of AAMA, said in his address: "The coin-op video business is international, and the problems it faces are also international. So, it is own intention to discuss them and thereby fully tap the growth potential of both nations".

According to Frank Ballonz, the purpose of AAMA lies in securing the foundation of demand for products, and thereby secure the market for legitimate products. As aggressive steps in that direction, they are proceeding with ACME Show, Coin Coalition, Sales Index, location trade show program, etc. Meanwhile, as defensive steps, headed by Bob Fey, they are proceeding with protection programs for copyright and trademarks.

As for topics from AAMA, Robert Fey, director of Industry Affairs and Enforcement said: "For the year to data, great advances have been achieved in our counteraction against the Korean and Canadian copiers. We at AAMA are unitedly fighting with the copiers. Though we'll have to spend several millions of dallar, we'll strengthen our efforts to exterminate them. We say thanks to the Japanese manufactures who cooperated with us by programing the warning in the games and embassing the PC boards to distinguish our PC boards from copied PC boards. It is hoped that those manufacturers, who have not done so, take such steps. Very recently, AAMA has set about the "AAMA-Protect" program, and is advising that Polaroid Corp.'s Generic Polaproof be sticked on legitimate PC boards of Japanese make exported to the U.S. It is requested that you also extend cooperation in the sticker program". JAMMA, at a meeting of the board of directors to be held nearly, will accept proposal.

According to Bob Fey, the Korean government set about a stricter enforcement of the Copyright Law from October 1. If this is not observed, the U.S. government will take action against the Korean government in some form or other. In Canada, too, a new Copyright Law will be enforced. As a result of exposures of routes from Canada to the U.S., 15 cases were prosecuted, of which 14 cases were found guilty. 85% of illegal boards entering the U.S. are unauthorized copies, while 15% are parallel imports. Against these illegal products, AAMA, in cooperation with FBI and U.S. Customs Service, have achieved successful results, such as massive seizures, thus leading to considerable improvements.

As for AAMA market development and public relations, David Weaver, executive vice president of AAMA, explained. He talked about the sponsorship of ACME 88 (March 11–13, Reno) and participation in the location trade show. He also stressed the importance of improving an image of coin-op bussiness, and said that, as part of such efforts, AAMA has employed the code of ethics, and completed the television public service (a thirty second video), in cooperation with Mothers Against Drunk Driving (MADD).

Hans Rosenzweig, president of Nova Apparate GmbH, West Germany, also attended the meeting, and explained about the circumstances of European market. According to him, since the legal system is fully set in West Germany, there arise no copy problems. In Switzerland, Italy and Spain, however, there seem to be problems. After all, the European distributors will purchase the products of manufacturers who take positive steps against the copies.

Above photo show (l-r) David Weaver and Robert Fey of AAMA at the JAMMA/AAMA joint meeting. "AAMA-Protect" program was explained by Fey.

As for the topics from JAMMA, Kiichi Nishikura, chief of Judical Affairs Department, Sega Enterprises, reported the countermeasures against the Korean copiers, based on concrete data. He explained about the criminal prosecution procedures (currently underway). According to him, in Korea it became possible for even foreigners to have their copyrights registered from October 1. It is said that, although registration as audio-visual works costs low, registration as computer program works costs high.

Hayao Nakayama, president of Sega Enterprizes Ltd., pointed out that Korean copies are still rampant, and that it is necessary to approach them from three directions – politics, technology and business.

Through the exchange of views and opinions at the current meeting, both associations will proceed to finalize their extermination programs of unauthorized copies of video game.

Ryozo Endo Appointed Taito Auditor

Taito Corp. of Tokyo has recently revealed that Ryozo Endo was named auditor. Born in 1922, he graduated from Waseda University in 1954, entered Yashica Camera, a camera manufacturer, in 1960, and assumed office as president of Yashica in 1982. In 1983, as Yashica was absorbed by Kyocera, he became vice-president of Kyocera, then become director of Taito in 1986.

The current promotion was made to fill the vacancy that occurred as auditor Takeshi Tsukada resigned due to a criminal case.

Umehara Named Chairman of FLAA/AOU

Yasuzo Umehara, chairman of Osaka Amusement Operators Association (OAO), was named chairman of the Federation of Local Amusement Associations (FLAA/AOU) at the general meeting of FLAA held October 7. He was elected to fill the vacancy of chairman's office that has continued since July when Akio Nakanishi, former president, resigned. Umehara was vice-chairman of FLAA.

At the general meeting of FLAA, the board of directors made a proposal of promoting vice-chairman Umehara to chairman, and this proposal was passed by unanimous consent. Similarly, Tokuzo Komai (managing director of Sega Enterprises), chairman of Tokyo association, Tadashi Manabe (managing director of Namco), vice-chairman of Tokyo association, and Shunsuke Kato (president of an independent operator company), chairman of Aichi association, were elected vice-chairmen.

Umehara is president of an independent operator company. He has remained chairman of OAO since its establishment in November 1984, and has been rated for his ability that has grown OAO into Japan's largest local association. On the occasion of his assuming office as chairman of FLAA, he stated: "I'm resolved to develop our activities more briskly along the conventional policy, and I'll do my best so that amusement operators be rated socially".

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan

KONAMI
AJAX出撃せよ!
超音速ヘリ、ジェット戦闘機をコックピット感覚で操作!
VRAM回転、拡大、縮小機能搭載。
2D・3Dステージで、迫真のシミュレーション画面を展開。
A JAX™
エー・ジャックス
© KONAMI 1987
ナインボールとローテーションを選択できます。
1Pプレイ、2Pプレイ可能。
超リアル
ビリヤードシミュレーション
© KONAMI 1987
THE HUSTLER™
コナミの
ピカデリーシリーズぞくぞく登場!
PICCADILLY
ピカデリー・グラディウス
GRADIUS™
PICCADILLY
ピカデリー・アールエフツー
RF2™
※メダルゲーム機の設置運営については「メダルゲーム運営基準」を守ってご仕様下さい。
仕様
●全高 1460mm ●全幅 580mm
●奥行 420mm ●電源 AC100V(50/60Hz)
●消費電力 47W
▽91-35566
コナミ株式会社
本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25番地 TEL.03(264)5678
大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内宝町1丁目1番5号 TEL.06(334)0335
福岡営業所 〒810 福岡県福岡市中央区天神2丁目8番30号 TEL.092(715)2367
札幌営業所 〒060 北海道札幌市中央区北1条西5丁目2番9号 TEL.011(232)3778